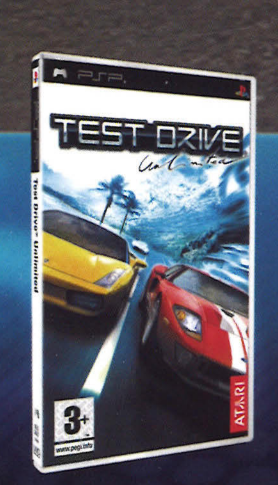
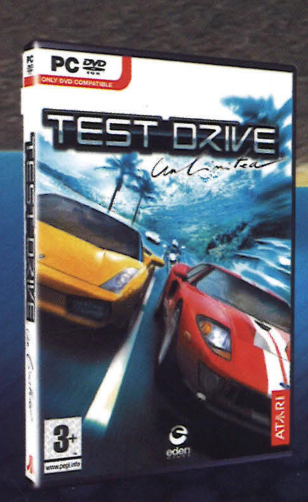


N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
Future
MEDIA WITH PASSION
191
MARS 2007
T 02788 - 191 - F: 6,50 €
WARHAMMER ONLINE
VAINQUEUR PAR CHAOS
BÊTAS ET TESTS
ARMED ASSAULT
SUPREME COMMANDER
BATTLESTATION : MIDWAY
TEST DRIVE UNLIMITED
REPORTAGE
VANGUARD
FRONTLINES
DOSSIER
LE PRO-GAMING, COMMENT ÇA MARCHE ?
REZO
DAOC : LABYRINTH OF THE MINOTAUR
AION
SECOND LIFE
MATOS
OVERCLOCK DU CORE 2 E4300
Numéro 191 • Mars 2007 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT.-GUY. 8 € • RÉU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €
WARHAMMER ONLINE • SUPREME COMMANDER • TEST DRIVE UNLIMITED • PRO GAMING •
joystick
191
MARS 2007 • 6,50 €



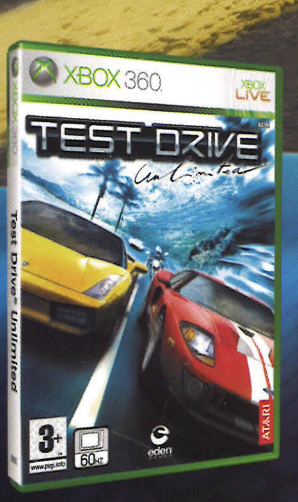
PSP
TEST DRIVE
Test Drive Unlimited
3+
ATARI



PC DVD
TEST DRIVE
3+
eden
ATARI



PlayStation 2
WITH NET PLAY
TEST DRIVE
Test Drive Unlimited
3+
ATARI



XBOX 360
XBOX LIVE
TEST DRIVE
Test Drive Unlimited
3+
eden
ATARI

Sommaire

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Attack on Pearl Harbour 44
Circus Tycoon 48
Drawn to be Alive 28
Empire Earth 3 32
Field Ops 47
Ride ! 46
S.T.A.L.K.E.R 45
Silent Hunter 4 49
The Crossing 33
Titan Quest : Immortal Throne 46
Two Worlds 30
UFO : Afterlight 30
Xpand Rally Extreme 48

LES TESTS DU MOIS

Armed Assault 58
Battlestations Midway 64
Berlin 1943 76
Cinema Empire 74
Dracula's Kid 74
Dream Pinball 3D 67
Infernal 62
Jade Empire 68
Maelstrom 77
Patriots 76
Sam & Max : Episode 3 57
Supreme Commander 52
Test Drive Unlimited 70
Dunes of War 75
Winter Games 2007 66

10



LE JEU DE LA COUV' Les créateurs de Dark Age of Camelot reviennent faire parler d'eux, avec un nouveau projet qui devrait intéresser les fans de jeu de rôles papier. Après avoir connu les honneurs du RTS, Warhammer se paie aujourd'hui un petit voyage dans le monde merveilleux du MMO.

52



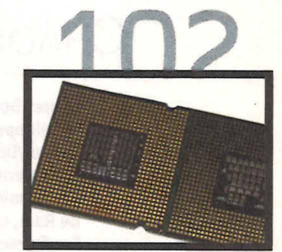
TESTS J'espère que vous avez mis des sous de côté, parce que ça y est : SupCom est là. Et il va se faire un plaisir de mettre votre PC à genoux. Cela dit, c'est pour la bonne cause : des combats épiques entre des milliers d'unités somptueuses, ça mérite bien de sortir la Carte bleue, non ?

86

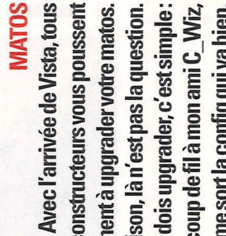


RÉSEAU Le jeu vidéo n'est plus qu'un simple loisir, c'est aussi un sport de compétition. Mais il ne suffit pas de mettre des trempes à son petit frère pour espérer devenir pro-gamer. Si les podiums vous filent des boutons, vous pourrez toujours continuer de rêver grâce à l'univers d'Aion, le prochain MMO de NCsoft.

102



MATOS Avec l'arrivée de Vista, tous les constructeurs vous poussent insidieusement à upgrader votre matos. À tort ou à raison, là n'est pas la question. Moi, quand je dois upgrader, c'est simple : je passe un coup de fil à mon ami C_Wiz, et il me sort la config qui va bien. Direction le Top hard !



ET AUSSI...

Budget 78
Courrier des lecteurs 8
Déclaration d'indépendance 34
Édito, News 18
Et Poke et peek 114
Matos – C'est quoi… les cartes-son 105
Matos – Intel Core 2 Duo E4300 et Core 2 Quad Q6600 106
Matos – News 102
Matos – Top Hard 112
Matos – XNA Episode 1 110
Quoi de neuf 80
Reportage – Frontlines : Fuel of War 42
Reportage – Vanguard : Saga of Heroes 38
Réseau – Dossier : Devenir pro dans le sport électronique 90
Réseau – Net News : Aion 94
Réseau – Net News : DaoC – Labyrinth of the Minotaur 98
Réseau – Net News : Final Fantasy XI 98
Réseau – Net News : Iron Realms 99
Réseau – Net News : Second Life 100
Réseau – Net News 86
Réseau – Try Again : Warhammer – Mark of Chaos 97
Sommaire CD/DVD 6
Top Rédac 50
Utilitaires 82

COUVERTURE
© EA Mythic

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 191 - MARS 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Chef de rubrique : Frédéric Brunet
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests : Erwan « Fumble » Lafleuriel
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaires de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot et Yamina Djarir
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Fabrice Bloch, Michèle Brunacci, David « Fnord » Calvo, Anne Cocard, Olivier Delacourt, Matthias « Baldours » Denis, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sébastien « Socratès » Hatton, Maud Jardon, Guillaume « Exodere » Losserand, Guillaume « C_Wiz » Louel, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Ismael Villéger et Xavier Volfoni.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2005

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 2 CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément et un encart abonnement situé entre les pages 66 et 67.

Future MEDIA WITH PASSION

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

sommaire #191

Ce mois-ci, on a prévu de quoi vous défouler. En jeu complet, vous pouvez goûter aux joies de Chaos League, le sport où il faut passer plus de temps à taper sur l'adversaire que sur le ballon. Et pour égayer vos mi-temps, rendez-vous sur la démo multi de Battlestations: Midway. Des gros bateaux, des avions, des bombes et des explosions. Tout ça dans l'ambiance Seconde Guerre mondiale. Pas belle la vie ?

Cyd

LE JEU COMPLET

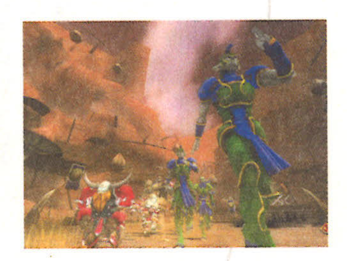
Chaos League

Genre: Sport
Développeur: Cyanide
Éditeur/Distributeur: Focus
Site Internet: www.focus-home.com
Config minimum: Windows 98/ME/2000/XP, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée: Windows 98/ME/2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo









En résumé

Vous aimez le football américain pour voir des montagnes de muscles shootés à la testostérone se rentrer dedans pour attraper un fichu ballon ovale. Mais vous trouvez ça encore un poil trop fair play. Alors Chaos League devrait satisfaire vos envies primaires de cogner sur l'adversaire pour marquer des points. Inspiré du jeu de plateau Blood Bowl créé par Games Workshop, Chaos League permet de créer une équipe un peu particulière puisqu'elle est composée de créatures heroic fantasy: nain, orcs, elfes noirs, morts vivants... Le but d'une partie est évidemment de cumuler un maximum de points en plaçant le ballon derrière la ligne adverse. Seulement, ici, tous les coups sont permis, et on finit rapidement par se détourner de l'objectif principal pour s'acharner sur les joueurs adverses. Pour remporter la victoire, tous les moyens sont bons, même doper ses joueurs, payer l'arbitre pour qu'il ferme les yeux sur certaines actions et appeler des hooligans qui mettront le bronx dans les rangs de l'équipe opposée.
Tout compte fait, il est vachement réaliste, ce petit jeu de sport.



BATTLESTATIONS : MIDWAY



Genre : Action
Développeur : Most Wanted Entertainment
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : www.battlestations.net
Config minimum : Windows XP/Vista, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo
Config recommandée : Windows XP/Vista, CPU 2,5 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo

En résumé

Exclusivement axée sur le mode multijoueur, cette démo propose une seule carte (les îles de Salomon) jouable en LAN ou sur le Net. Rappelons que Battlestations : Midway vous plonge en plein cœur de la guerre du Pacifique en 1942. La particularité de ce titre est d'offrir aux joueurs d'incarner différents rôles : pilote d'avion, canonnier, commandant d'un sous-marin... Vous pourrez donc être dans l'action sur mer, dans les airs ou dans les fonds marins. Visuellement, c'est assez impressionnant, ce qui demande une configuration assez musclée (CPU 3 GHz, 2 Go de Ram) si vous désirez pousser les détails au max pour en prendre plein la vue.







Les autres fichiers

LA SECTION PATCHS :

Patch 1.3.1 pour Doom 3
Patch 1.041 pour Heroes of Might and Magic 5

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Adibou

Il n'y a pas longtemps de cela, on était quelques copains à se faire une petite LAN, entre amis. Jusque-là, normal : bière, DotA, vodka, Age of Empire 3, et d'autres encore étaient à la fête. Ici encore, normal, mais le malheur, dans tout ça, c'est quand j'ai ouvert mon Joystick et que nous avons trouvé votre jeu gratuit du mois (c'est-à-dire, ici, Worldmap). Finalement, on a découvert qu'on n'est super pas doué, même si l'on a un record à 77. Et le pire, c'est qu'entre deux DotA, on mettait quelques dizaines de minutes à faire ce truc. Au final, je tiens à remercier Joystick pour nous avoir appris l'existence de pays comme le Turkménistan ou encore le Lesotho.

Fredy M.

Bon, alors, avant tout, STOP : sérieux, les gars, arrêtez de m'écrire JUSTE APRÈS vos LAN. Je déteste les puzzles et vos e-mails m'obligent à un travail de recomposition plutôt éreintant. Un jour, je vais aussi vous répondre après une soirée bien arrosée et ça rigolera moins. Bon sinon, de rien pour le moment « culture », on est toujours ravi de pouvoir élever votre niveau de connaissance, même si on est bien conscient de l'ampleur du travail.

Tchi tcha !

Un petit message pour réagir à une news du numéro de janvier. Le jeu Diabolik va donc sortir en cette année 2007... Comme le dit le chroniqueur, c'est bien l'adaptation d'une B.D. italienne. Elle avait déjà fait l'objet d'une adaptation au cinéma, en 1968, par Mario Bava (Danger : Diabolik). Un monument du cinéma kitch ! En gros, un sous-Fantomas avec, au programme : combinaison moulante en skaï, courses de voitures en accéléré et gadgets aussi débiles qu'invraisemblables. À voir pour se marrer. Et pour la « prestation » de Michel Piccoli en anglais.

Florent

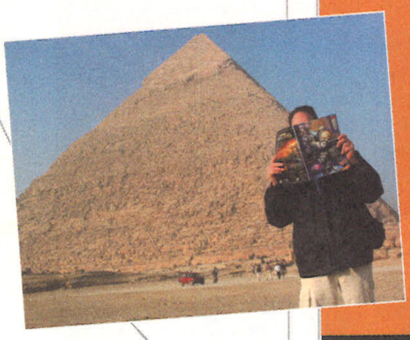
Eh bien, heureusement qu'on a des lecteurs qui n'ont rien d'autre à foutre dans la vie que de mater des nanars italiens. On a bien Yavin qui est fan de cinéma ouzbèque, mais ça n'a pas encore trop servi pour le moment.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou la compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouvert à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.



Around Ze Weurld

Petit souvenir de ma visite d'un vaisseau-mère Goau'ld. Eh oui, même le Grand Maître Khéphren lit Joystick ! Ceci dit, le Grand Maître n'avait plus l'air très frais. Bon, je dois y aller, Teal'c m'appelle et ce n'est pas un marrant.

Serge V.G.

Qui a dit que les fans de Star Trek étaient les pires ? Comme vous pouvez le constater, ceux de Stargate se défendent plutôt pas mal.

C'est pas moi, c'est lui

Parfois je me demande ce que vous buvez à la rédac de Joystick. Dans le Joystick de février 2007 (le n° 190), il y a une belle bourde dans la rubrique News : à la page 20, dans l'info sur Penumbra Overture, je cite : « Le FPS angoissant d'Irrationnal Games. » Bravo, car le développeur de Penumbra n'est pas l'auteur de Tribes Vengeance, de SWAT 4, de Freedom Force ou du futur Bioshock (pour ne citer qu'eux). Le nom de la boîte derrière Penumbra s'appelle Frictionnal Games. Qui a trop fait la fête ?

Olivier du 44

Yavin ! C'est Yavin ! Quel boulet lui alors ! C'est affolant comme il peut raconter n'importe quoi, parfois. Ah, c'est vraiment génial le courrier, pour laisser libre cours à ma mauvaise foi.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24, quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquant, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

En vrac

Il faut que ça suffire ! Je suis grand artiste ! Big success all over the world ! Vendu des millions de records ! Vous pas pouvoir moquer moi sans arrêt. Show some respect !

Moby

Vieux, t'as chanté en duo avec Mylène Farmer. On ne peut plus rien pour toi.

Pourquoi aucune rubrique ne parle de petites perles de jeux pour Pocket PC ou téléphones portables, ce n'est pas exactement les mêmes machines, mais c'est encore votre domaine, non ?

GrosBen

Parce qu'il y a huit cents versions d'un même titre et que ça risque de devenir assez compliqué d'être exhaustif. Et aussi un petit peu parce qu'on s'en cogne.

Pas de blague sur mon pseudo ! On m'en a déjà fait avec la grippe aviaire, soyez imaginatif.

Chycken

On a cherché la vanne ultime pendant deux heures avec Yavin. Puis finalement, on a préféré aller se mater un film ouzbèque.

Yo Fask ! Dis, j'ai oublié mon édition collector de Burning Crusade en partant. Tu pourrais me la faire parvenir ?

Fumble

Pas de problème, vieux. Clique ici : www.ebay.com

Entièrement habillé de rouge, mes cheveux blonds coiffés comme un brasier sur ma tête, j'agrippe mon bâton et m'apprête à recevoir les ordres du capitaine de Grinbergenhagen. Ou un truc comme ça. L'Empire de Warhammer correspond à une version fantastique alternative de l'Allemagne médiévale. Et moi, les noms allemands, c'est pas mon fort... Himmelhagen est donc attaquée, prise d'assaut par les forces du Chaos ! Les maraudeurs brûlent déjà les maisons des paysans aux portes de la ville et les canons à sang pilonnent les remparts autour de moi. Les premières missions ne tardent pas. Buter quelques assaillants ? Fait. Libérer des paysans ? Fait. Se débarrasser d'un des chefs, allumer les canons (toujours un plaisir pour un mage flamboyant), sauver et soigner la milice poursuivie par les maraudeurs dans la forêt ? Fait. Le loot commence à tomber et mon personnage s'affine de plus en plus. J'apprends une nouvelle « tactique » : il s'agit en fait d'un buff passif qui vient s'ajouter à une liste de possibilités toujours grandissante. À moi de spécialiser mon rôle grâce à ces buffs, en sélectionnant les effets préférés. Une nouvelle compétence vient agrémenter mon choix d'attaques. À base de feu, bien entendu. J'obtiens mon premier effet à déclencher avec la barre de morale. Barre qui augmente sans relâche tant que je bute de l'ennemi. Et j'enchaîne les quêtes, et j'immole du monstre ! Pas de pause, pas d'attente, je carbure !

Quel rapport entre Warhammer Online, une barre chocolatée au miel, le Chaos et de la crème anglaise ? Paul Barnett. Oui, excusez-moi, le voyage de presse EA Mythic pour aller voir l'un des MMO les plus attendus de cette année a été éprouvant. Pensez donc : on a pu voir autre chose que des nains et des orcs. Quel choc !



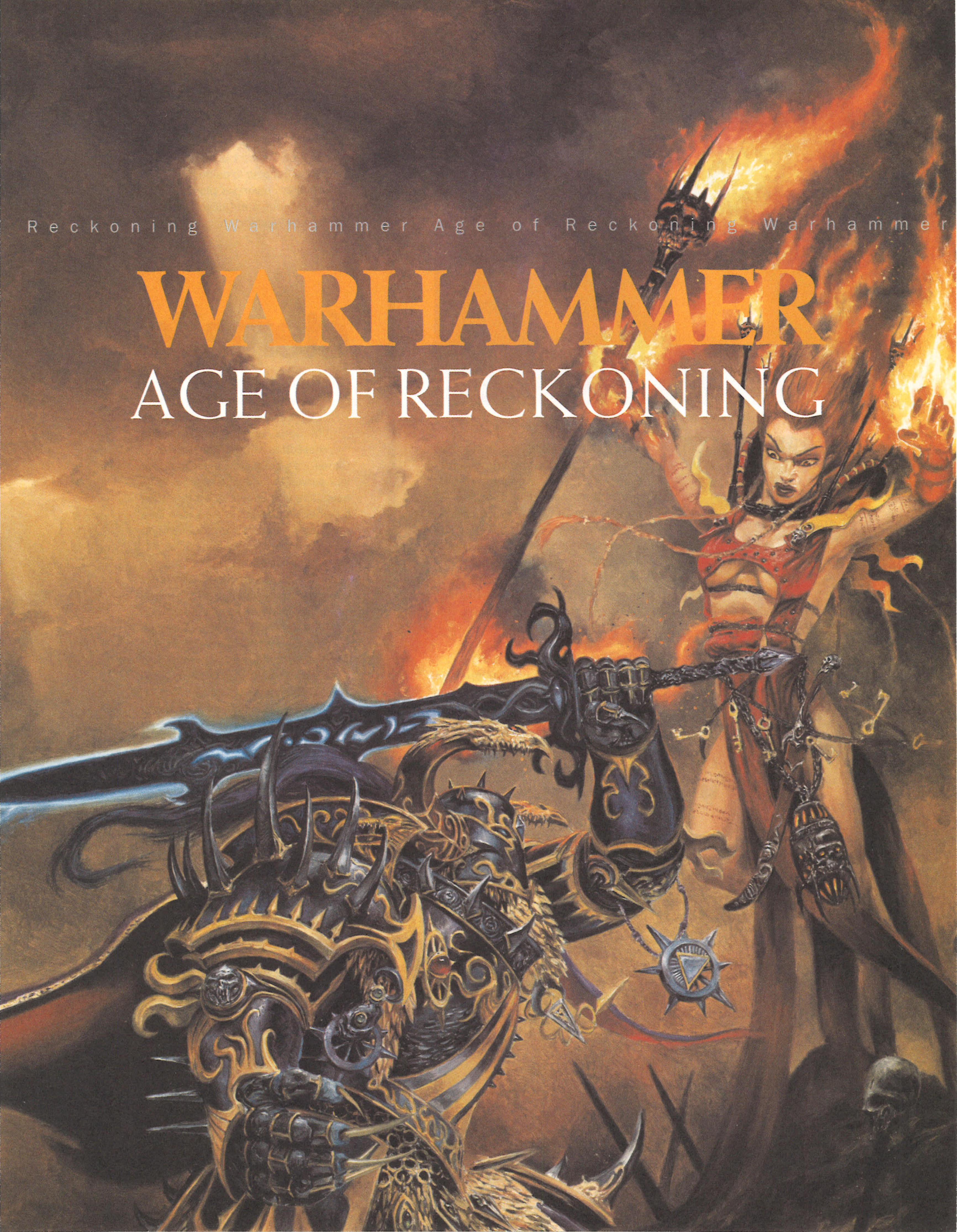
Le Chaos ne débute pas dans une zone qui lui est spécifique. Le Chaos est partout. Le Chaos débarque directement aux portes de la civilisation humaine pour tout péter.

Baston de journalistes

Bon sang ça fait du bien de rejouer un petit peu à Warhammer Online. La dernière fois c'était à l'E3 pour une séance de PvP (joueur contre joueur) pas très bien organisée (en pick-up group, vous savez ce que c'est...). Ce coup-ci, la démonstration était un peu plus conséquente avec les zones de départ des deux nouvelles factions de ce MMORPG : l'Empire et le Chaos. Grâce à l'ampleur du « press event » EA Mythic/GOA, nous avons aussi pu nous essayer aux scénarios PvP en instance entre journalistes du monde entier. L'un proposait aux deux clans de se battre pour la possession d'un artefact, celui-ci rapportant des points à l'équipe de son propriétaire tant

PAR fumble

GENRE : W.A.R. IS EVERYWHERE
ÉDITEUR : EA/GOA
DÉVELOPPEUR : EA MYTHIC
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 2007


Reckoning Warhammer Age of Reckoning Warhammer
WARHAMMER
AGE OF RECKONING



The hair. The hair. The hair is on fire…





Oh une chauve-souris géante. Ça me rappelle Everquest. Snif.



qu'il en est le gardien. L'autre était basé sur du capture&hold. Trois drapeaux sur un immense rempart nains devaient être capturés et protégés pour gagner des points. Il est encore trop tôt pour tirer des conclusions solides de ces expériences, mais mon impression est plutôt bonne : WAR se montre rythmé et fun, même en PvE (joueur contre l'environnement). Les quêtes publiques, qui laissent n'importe qui participer à mesure de ses ambitions, s'annoncent particulièrement séduisantes pour les joueurs solos qui aiment bien grouper, mais pas trop… Cela dit, la base de Warhammer Online, comme pour son grand frère DaoC, c'est le Royaume contre Royaume. Quand on sait qu'en plus le PvP sauvage dans les zones d'escarmouche devrait garder les joueurs sur les nerfs pendant une grosse partie de leur temps de jeu, on se doute que les asociaux et autres abonnés des serveurs PvE de WoW ne sont pas près de changer de titre. Personnellement, j'ai vraiment hâte d'en découvrir plus durant la bêta de WAR. Mais ça, c'est pour le printemps, alors en attendant, revenons plus en détail sur ce qui nous a été dévoilé dans la banlieue de Washington.

La guerre éternelle

L'essentiel de la présentation était basé sur les deux nouvelles factions, un couple d'ennemis héréditaires : les Humains et le Chaos. Les premiers se battent pour leur survie. Pas question de prôner la paix dans le monde ou l'arrangement à l'amiable. L'amour ne sert qu'à faire des gosses qu'on enverra au combat. La moindre faiblesse, et c'est l'extinction. Et pour cause, le Chaos est en face : une force sans raison ni but si ce n'est la corruption totale de l'univers. On ne discute pas avec le Chaos, on le repousse encore et encore… Pour cela, côté Empire, on trouve une classe de Chevalier de l'Ordre du Soleil faisant office de tank (celui qui prend les coups). Un chasseur de sorcières, connu dans le monde de Warhammer pour débusquer la moindre trace de corruption chez un suspect, même s'il faut l'inventer. Un mage Flamboyant du collège de la magie rouge, qui ne vit que pour et par le feu ; au point qu'il explose lorsqu'il meurt. Si, si c'est vrai. Et enfin le Prêtre Guerrier, qui combat au corps à corps et soigne ses alliés ; le plus étonnant étant qu'il fait les deux à la fois. En effet, il semble que sa capacité de healer soit directement liée à son efficacité en combat, quand chaque coup de marteau




EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
I ❤ LIFE
EASTPAK



Rien ne vaut une belle petite mutation pour remplacer le soutien-gorge dans un jeu un peu prude.

GOA en a

Le business autour de Warhammer est parfois un peu difficile à comprendre. Dans le cas de WAR, j'ai enfin réussi à savoir qui fait quoi. Retenez bien : EA Mythic développe, sans avoir EA dans les pattes, puisque ceux-ci ne font qu'aligner la thune depuis qu'ils se sont payé ce studio, connu pour Dark Age of Camelot. Et qui fait tout le reste ? En Europe, ce sera GOA : distribution, serveurs, support technique, choix des tarifs, café, croissant... en clair, ils font « tout, sauf le développement ». Petit détail à noter : on pourra jouer sur n'importe quel serveur européen, mais pas sur les serveurs américains qui seront gérés par une autre société. Voilà, tout est dit. Bon courage à GOA !



Les beastmen, créatures on ne peut plus corrompues, semblent avoir un rôle plutôt neutre dans la campagne Empire vs Chaos`.

de guerre engrange de la Foi. Un concept intéressant... Dans la famille Chaos, je vous présente l'Élu, un type super sympa, juste un peu renfermé dans son armure, mais toujours prêt à rencontrer des gens. L'Élu est sur terre pour une raison toute bête : buter tout ce qui vit. Simple non ? Le Zealot, lui, manie la magie et les soins. Si tant est qu'une créature du chaos puisse soigner... il doit y avoir une pirouette scénaristique à ce genre de capacités. Le Magus, quant à lui, s'occupe des dégâts directs à coup de sort et surtout, il se déplace sur un disque volant. C'est très important, en tout cas pour Paul Barnett. Donc n'oubliez jamais cette info : Magus, disque volant. « Don't underestimate the Disc ! »

WAR pas WOW

Oui, je sais il manque une classe de perso pour le Chaos. C'est qu'EA Mythic n'était pas encore disposé à nous la montrer. Il y a de fortes chances pour qu'elle soit en rapport avec les mutants, mais inutile de s'étaler en conjonctures sur le sujet. Parlons de choses plus concrètes. Par exemple, de l'interface très propre à la WoW. Ou des graphismes, beaux et simples comme dans WoW. Et donc... euh non, attendez là, je vous arrête. EA Mythic a été très clair : WAR n'est pas WoW. C'était le cheval de bataille de Paul Barnett, parmi les gags et les descriptions loufoques : en apparence, les deux MMO ont beaucoup de choses en commun, mais dans le fond Warhammer est totalement différent. D'où la comparaison avec une barre chocolatée au



miel : quand on croque dedans... Mouais, je sais que beaucoup d'entre vous restent sceptiques, mais moi je le comprends. En même temps, je suis un fan du background Warhammer, alors bon... Mais quand on y réfléchit, les différences ressortent facilement : d'abord, les mécanismes du gameplay (compétences, tactiques, effets liés au moral) sont entièrement dévoués au PvP. Du joueur contre joueur brutal, sans concession, bien plus proche de Counter-Strike que d'un battleground de WoW. Par exemple : il n'y aura même pas de classes furtives dans WAR, pas le genre de la maison. En fait, là où l'on peut dire que Mythic a pompé sur Blizzard, c'est dans la politique qui consiste à prendre des éléments classiques, sans trop d'innovations, et de les assembler en un produit de qualité. WAR semble grand public, mais pas bisounours ; la prise en main est excellente, mais le jeu se montre profondément tactique, etc. Évidemment, il faudra attendre la sortie pour apprécier l'ampleur de la réussite d'EA Mythic, il reste encore beaucoup de boulot. Mais je vois très bien ce MMO trouver sa place immédiatement, pile poil entre World of Warcraft et Guild Wars. On trouve pire, comme plan de carrière.



DU POISON DANS LES VEINES,
UNE HEURE POUR SURVIVRE.

JASON STATHAM AMY SMART

HYPER TENSION

LAKESHORE ENTERTAINMENT ET LIONSGATE PRÉSENTENT UNE PRODUCTION LAKESHORE ENTERTAINMENT/LIONSGATE
EN ASSOCIATION AVEC @RADICAL.MEDIA A NEVELDINE/TAYLOR FILM JASON STATHAM AMY SMART "CRANK" HYPER TENSION JOSE PABLO CANTILLO
EFREN RAMIREZ ET DWIGHT YOAKAM CASTING DEBORAH AQUILA, C.S.A. ET TRICIA WOOD, C.S.A. MUSIQUE PAUL HASLINGER CHRISTOPHER LAWRENCE
MONTAGE BRIAN BERDAN, A.C.E. JERRY FLEMING ADAM BIDDLE DAVID SCOTT RUBIN ERIC REID MICHAEL PASEORNEK PETER BLOCK
PRODUCTEURS SKIP WILLIAMSON MICHAEL DAVIS PRODUIT PAR TOM ROSENBERG GARY LUCCHESI RICHARD WRIGHT PAR NEVELDINE/TAYLOR PAR NEVELDINE/TAYLOR

LIONSGATE www.hypertension-lefilm.com TFM

AU CINÉMA LE 14 MARS

Et la crème anglaise, alors ?

Paul Barnett est le directeur créatif de WAR, l'homme-show qui s'assure en permanence que le MMO développé par Mythic respecte le background de la licence Warhammer. Alors, quand on l'a en face de soi pour une interview, on sait tout de suite sur quoi orienter ses questions. Déjà qu'il vulgarise le Chaos en le comparant à de la crème anglaise, capable de rendre mangeable n'importe quoi… Attention : interview à ne pas prendre trop au sérieux !

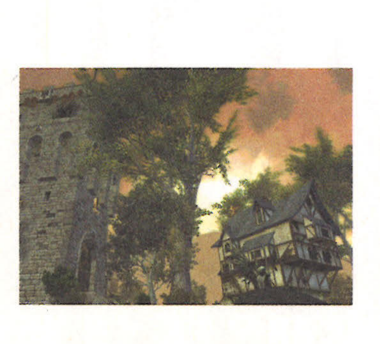


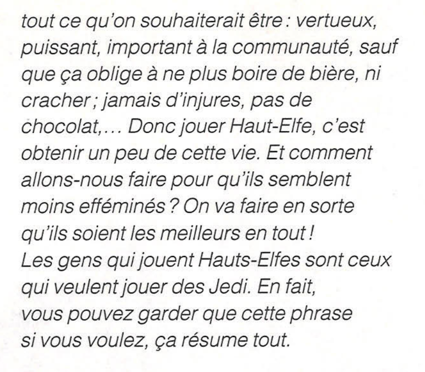
Paul Barnett



Joystick : En attendant que EA Mythic nous présente ses elfes, est-ce qu'on peut en parler un peu ? Par exemple : pourquoi les ados sont si attirés par les Elfes Noirs ?
Paul Barnett : Les jeunes sont attirés par les Elfes Noirs de la même manière que par les cigarettes. Ils pensent que c'est cool et intelligent. Un peu comme s'habiller comme un Goth. Ils pensent que c'est cool et intelligent. Et vous savez quoi, c'est en général véritablement cool et intelligent. Il y a de bonnes raisons au fait que tout le monde aime Lord Byron, ou soit obsédé par les gens qui arborent des fringues noires et le fait qu'ils vivront éternellement avec ce look cool et chic. Parce que c'est un look qui tue. Ça transpire l'individualité, l'anticonformisme. Et quand on est jeune, c'est ce qu'on recherche. On ne veut pas ressembler à son père et devenir un vieux truc chiant. Pourquoi les elfes noirs sont géniaux ? Parce qu'ils ne sont pas gros. Ils sont beaux. Et ils tueront, assassineront selon leur bon plaisir. Des sortes de goths vampires, sophistiqués, élégants, avec la plus belle couleur de peau, la meilleure monture à chevaucher… Et vous savez quoi ? ce sont des êtres purement moraux. Comme les Orcs. Les Orcs ont un seul but dans la vie, éclater la tronche de tout ce qui vit. Qui que ce soit. Les Elfes Noirs sont une version identique de cette morale : ils font ce qu'ils veulent, à qui ils veulent, en sachant pertinemment qu'ils ont raison, et personne ne peut les en empêcher. Qui ne serait pas attiré par ça ? Tout le monde veut être Elfe Noir ! Et qui peut leur reprocher…

Passons aux hauts-elfes. Blizzard a rendu ses elfes de sang plus costaud pour plaire au grand public. Comment allez-vous rendre vos elfes moins efféminés ?
Les Elfes… Les Hauts-Elfes en particulier – vous savez, les fées bourgeoises – représentent les anges ici-bas. Plus pur que les humains. Leur vision de la vie est rigide. Ils peuvent passer un temps incroyable pour obtenir ce qu'ils veulent. Ils sont extrêmement bienveillants. Ils sont aussi absolument capables de provoquer des destructions massives, du fait de leur haute maîtrise de la magie. Mais c'est surtout une question de contrôle et de compréhension de la vie éternelle, pour ne pas devenir comme les Elfes Noirs. Les Hauts-Elfes sont



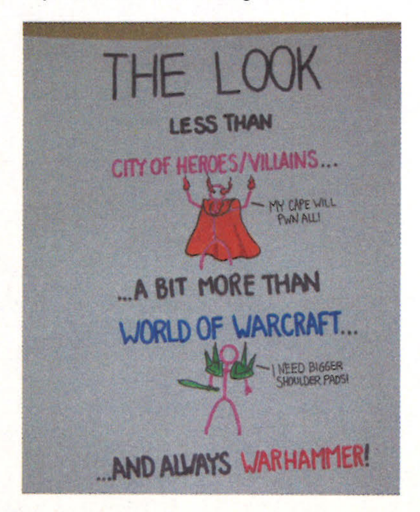


tout ce qu'on souhaiterait être : vertueux, puissant, important à la communauté, sauf que ça oblige à ne plus boire de bière, ni cracher ; jamais d'injures, pas de chocolat,… Donc jouer Haut-Elfe, c'est obtenir un peu de cette vie. Et comment allons-nous faire pour qu'ils semblent moins efféminés ? On va faire en sorte qu'ils soient les meilleurs en tout ! Les gens qui jouent Hauts-Elfes sont ceux qui veulent jouer des Jedi. En fait, vous pouvez garder que cette phrase si vous voulez, ça résume tout.

(ndFumble : Ne pas lui demander à quoi tout ça équivaut en termes de gameplay, sinon je ne ressors pas vivant…)

On sait que l'aspect des modèles Nains et Orcs change avec la montée en niveau ? Et pour l'Empire et le Chaos ?
Les Orcs et les Nains changent, simplement parce que ce sont des créatures inférieures. Les humains restent… humains. Ils ne changent pas beaucoup. Ils maigrissent, s'affaiblissent et meurent. C'est comme ça. Pas besoin de grandir ou d'avoir de plus belles barbes. Il n'y a aucune nécessité liée à cela. Pour le Chaos, tout est une question de contrôle de l'énergie chaotique, pour éviter d'exploser : runes, pièces d'armures, etc. N'importe quoi qui puisse contenir les mutations. Le disque du Magus en fait partie. Et le Disque est fantastique !

Pour le mage Flamboyant, vous évoquez les vents de la magie. Mais on ne les retrouve pas au niveau du gameplay. Qu'en est-il ?
Les vents de la magie sont représentés, mais il s'agit-là d'un exemple typique de mécanismes où l'on doit stopper les designers dans leur créativité. Sinon, il y aurait des intempéries, des jours sans Magie du Feu, des vents dans tous les sens. Donc non. Peut-être y aura-t-il des zones où les vents seront un peu plus forts, ou plus faibles. Mais par pitié, pas de système « de designer » qui demanderait des prévisions météo. Ça serait de la folie et je devrais tuer les designers.



7+
www.pegi.info

MAGICAL STARSIGN™

LE JEU DE RÔLE INTERPLANÉTAIRE !



Contrôler votre équipe d'apprentis magiciens au stylet !



Maîtriser les pouvoirs élémentaires (feu, glace, vent, nature, terre, lumière, obscurité …)

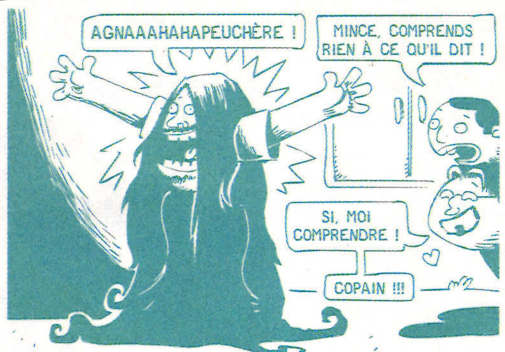


Affronter de puissants ennemis sur deux écrans !



NINTENDO DS™





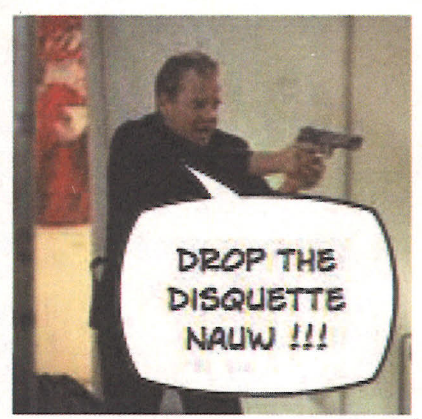
World of Warcraft, c'est bien sympa, mais ça enquiquine tout le monde. Pour détourner un vieux slogan de Canal : « Quand on est devant WoW on est pas devant son PC. » Ni devant son téléviseur ni rien. Ce n'est pas une critique, juste une remarque : c'est la première fois, depuis que le jeu vidéo existe, qu'un titre arrive à monopoliser exclusivement l'attention d'autant de joueurs, pendant aussi longtemps. Songez que sur Terre (en attendant le lancement de WoW sur Mars, prévu pour décembre 2012), une personne sur mille joue à WoW. Et ça se saurait si tout le monde avait le Net chez soi. 7 000 000, ça pique les yeux rien qu'à le lire. Le problème, ce sont les effets secondaires d'une telle popularité : tout le monde veut maintenant sortir son MMORPG et, surprise, mécaniques de jeu et interface ressemblent comme deux gouttes d'eau à celles de qui vous savez. L'armée des clones est en marche, dommage pour la créativité : pas évident aujourd'hui pour un jeune studio de trouver un éditeur suffisamment téméraire pour financer un projet un peu plus original. Joystick a des yeux et des oreilles partout, mais surtout une bouche : ça nous fait plaisir de vous parler de Aion, de The Crossing et de trucs indépendants développés dans le garage de Yavin, entre ses caisses de Bordeaux et son établi à calembours. De Warhammer, aussi : ce n'est pas que les monopoles nous ennuient, mais on aimerait bien que celui de WoW soit ébranlé, juste pour voir. Car à ce rythme, Duke Nukem Forever sortira avant StarCraft 2 ou Diablo III. À part ça, Fumble part, et c'est bien fait pour nous : on lui souhaite quand même bonne chance IRL. Quant à moi, vous me retrouverez dans quatre semaines, et bien plus si affinités.

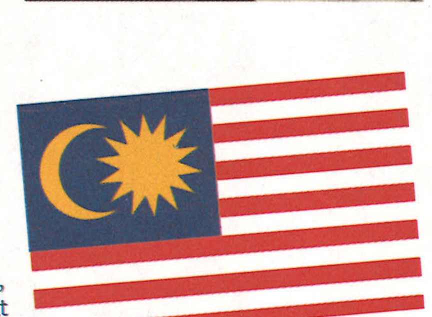
DITO

Styx

Internet thriller

Vinton Cerf (qui n'est pas le nom de scène d'un dompteur lapon, mais celui du co-inventeur du protocole TCP/IP) vient de déclarer avec fracas qu'environ un quart des PC branchés sur le Web seraient en réalité des zombies. Ce qui ne veut pas dire qu'ils sortent la nuit en grognant à la recherche de chair fraîche, mais qu'ils sont sous l'emprise d'un virus ou cheval de Troie, et donc contrôlables à distance par des utilisateurs mal intentionnés (en général des spammeurs). Forcément, autant de machines pourries jusqu'à la carte mère, ça fait désordre et Vinton se réjouit de voir que, malgré tout, notre ami l'Internet tient toujours le choc sans trop broncher. Selon Hamadoun Touré, le secrétaire de l'UIT (Union internationale des télécommunications), pour en venir à bout, il faudrait que tout le monde installe Vista. Ah non, on me dit que non. En fait, d'après lui, pour éradiquer cette infection, il ne voit que deux alternatives : une superalliance entre les gouvernements, les fabricants d'ordinateurs et les utilisateurs. Ou Jack Bauer.





Lose International™

Il y a vingt-cinq ans, une Malaisienne se trompait de bus et entamait ce qui allait être le plus long voyage de sa vie. Incapable de lire, de parler ou même d'écrire le thaï, l'infortunée s'est d'abord retrouvée à mille deux cents kilomètres de chez elle, puis a encore augmenté cette distance de quelque trois cents kilomètres en se trompant à nouveau de ligne lorsqu'elle a voulu rebrousser chemin. Pour s'en sortir, la pauvre a dû mendier pendant cinq années, avant d'être placée dans un centre pour sans-abri jusqu'à aujourd'hui, date à laquelle elle a pu réintégrer sa famille après que les toubibs se sont enfin rendu compte qu'elle n'était pas muette. Oui, je sais c'est énorme. Moi ce qui m'étonne vraiment dans toute cette histoire, c'est qu'elle n'ait pas été enlevée à un moment par des extraterrestres. Ça manque un peu.



Wouah !

Sur la place des grands hommes du jeu vidéo, on trouve le grand, le surpuissant John Carmack. De Doom à Quake en passant par, euh, Doom 2 et Quake 3, quand ce monsieur parle, on l'écoute. Et là, il vient de péter un gros boulon, le pauvre vieux. Alors qu'on est averti depuis un bail que Windows Vista va insuffler amour, paix et bonheur dans nos cœurs, alors que des laboratoires indépendants certifient que le système d'exploitation de Microsoft pourrait aider à éradiquer les soucis sexuels des gens qui l'utilisent, et quand on imagine que rien que de prononcer le mot « Vista » à une inconnue dans la rue l'incitera à effectuer un sensuel strip-tease… alors qu'on sait tout ça, Carmack lui, affirme que ça n'a que peu d'intérêt pour les jeux. Il va même jusqu'à dire que la seule innovation étant DirectX 10, elle n'a absolument rien à voir avec l'OS en lui-même. Mais alors ça voudrait dire que Vista n'est qu'une grosse fumisterie sans réelle innovation ? Tu déconnes, John ?

JURASSIC Park



Le retour d'une franchise aussi prestigieuse que légendaire, ça vous dit ? Oui ? Alors passez votre chemin car je vais vous parler d'un nouvel épisode de Turok. Après avoir fait les beaux et les mauvais jours de feu Acclaim, le titre reviendra à la mi-2007 chez Buena Vista Games. Conscients du passif douloureux de la série, les développeurs assurent que ça n'aura plus rien à voir. La preuve : cette fois, il s'agira d'un FPS dans lequel on débusquera de féroces dinosaures tapis dans une multitude de niveaux verdoyants. Vraiment, rien à voir.

Les 31 jeux gratos du mois

Tous les mois, on se triture les méninges pour trouver des jeux gratuits à vous proposer et voilà, paf, un site en a carrément fait tout son modèle commercial. Un jeu gratuit tous les jours, c'est possible, et le système est simple puisqu'il ne sera dispo que pendant vingt-quatre heures. Ensuite, il faudra à nouveau passer à la caisse pour en profiter. Mais pour les chanceux qui choppent le bon titre le bon jour, hop, un jeu complet dans la popoche ! Ne vous attendez pas non plus à y trouver des gros jeux du commerce, la plupart des titres sont des petits jeux issus du milieu indé et qui cherchent avant tout à se faire connaître. Heureusement, il y a de temps en temps une bonne surprise à la clé. Sur la page principale, vous trouverez même un lien qui dirige vers le pendant plus sérieux du site, où le même modèle est appliqué à des logiciels utilitaires. En attendant la version plus adulte avec des prostituées. Là, le succès est 100 % garanti phénoménal.

http://game.giveawayoftheday.com/

Phrase à la con

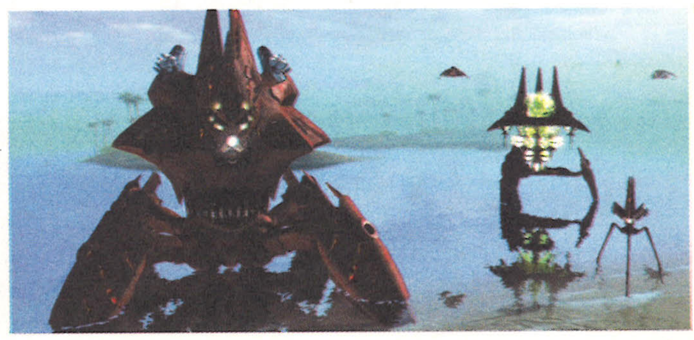
Lundi 05/02/2007 – 10 h 57

Yavin : « Tu sais pas le plus beau ? ça fait deux ans que je me moque d'un gadget USB tous les mois, et là je viens de poser ma tasse sur mon chauffe-tasse USB. »



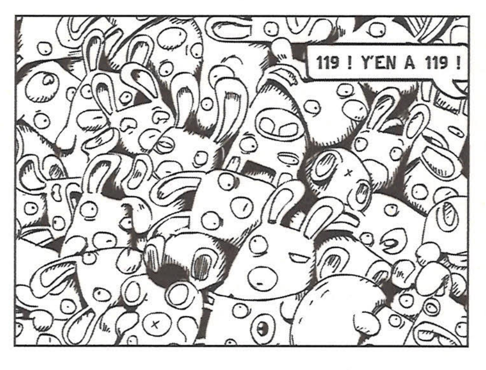
Maîtres de l'univers

En bon amateur de jeu de stratégie en temps réel, vous connaissez certainement le studio Petroglyph. Non pas parce qu'il a développé le très moyen Star Wars : Empire at War, mais surtout en raison de la présence d'une floppée d'anciens de chez Westwood, le studio légendaire, auteur de titres prestigieux comme Dune II ou Command & Conquer.
Si je vous raconte tout ça, c'est pour vous annoncer la future sortie de Universe at War, leur prochain jeu (de stratégie, évidemment) édité par Sega et prévu pour l'automne. On y affrontera des E.T. féroces qui virevolteront au-dessus de nos têtes, aux commandes de leurs vaisseaux en forme de gigantesques Tupperware. Rien qu'à cette idée, j'en frétille déjà d'impatience.



Bientôt dans les salles







RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE

Dans un monde ultra-communicant, où il est paradoxalement de plus en plus compliqué de croiser l'âme sœur (ndFask : à qui le dis-tu !), beaucoup n'hésitent plus à franchir le pas vers des sites de rencontres. L'ennui, c'est que, d'après Robert Epstein, rédacteur pour le magazine Scientific American, 90 % des gens mentiraient sur leur profil. Évidemment, on ne peut pas dire que ça surprenne grand monde, mais les détails sont intéressants. Plus les gens seraient affectés par des problèmes de poids, plus ils auraient tendance à enjoliver la situation (logique), seuls 13 % des hommes mariés avoueraient l'être (on se demande bien pourquoi) et, toujours chez les hommes, la plupart ajouteraient deux ou trois centimètres à leur taille. La solution est donc simple : ajoutez environ huit kilos à chaque profil, enlevez trois centimètres, imaginez que la personne est mariée, donc infidèle, et sortez boire une pinte dans un bar pour oublier. Vous y ferez peut-être une rencontre intéressante.

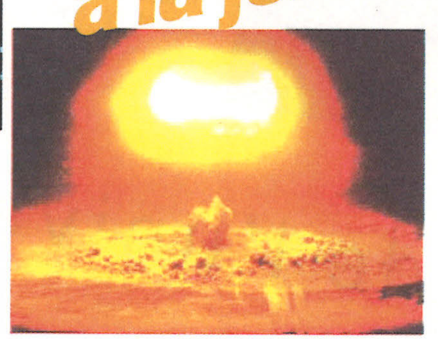


Ratatouille...

... le prochain film d'animation culinaire des studios Pixar, sera porté sur PC pour une sortie l'été 2007. D'ailleurs, il sortira aussi sur tous les autres supports possibles et inimaginables. Oui, jusqu'à l'indigestion. Quelque part, c'est logique.



L'hymne à la joie

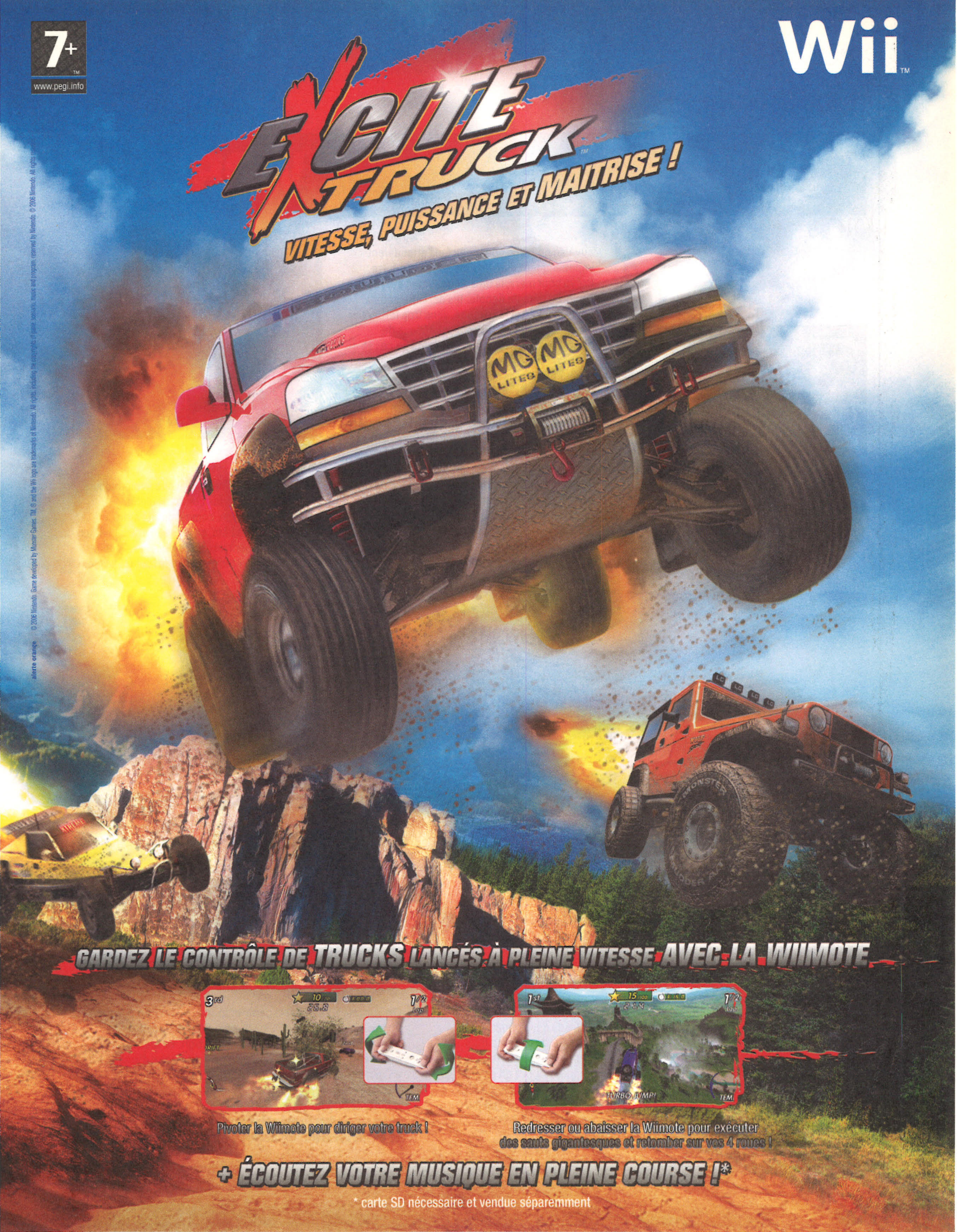


Pendant que vous étiez en train de gâcher votre vie dans WoW, nous, on est passé à deux doigts de la Troisième Guerre mondiale. L'incident s'est déroulé à Grenade, pendant la cérémonie d'inauguration d'un stade de cricket. Comme le bâtiment était financé par ses potes de la République populaire de Chine, le Premier ministre de l'île, Keith Mitchell, avait voulu leur rendre hommage en faisant interpréter leur hymne national par l'orchestre local. Mais lorsque ce dernier a entamé l'hymne taïwanais, il y a eu comme un grand moment de solitude. Pour ceux qui ne suivent pas trop l'actu (en dehors de celle d'Azeroth), il faut savoir que la Chine et Taïwan sont aussi potes que la Horde et l'Alliance, et que l'incident n'est donc pas passé complètement inaperçu. Mitchell s'est répandu en excuses en déclarant qu'il s'agissait d'une « erreur commise par inadvertance ». Encore heureux. S'il s'était tapé la cuisse en hurlant de rire, à l'heure qu'il est, on assisterait probablement à une partie grandeur nature de Supreme Commander.

Microsoft...



... aurait d'ores et déjà prévu un Zune Phone. Pour voir à quoi ça ressemble, c'est simple : regardez un iPhone d'Apple, imaginez-le en plus lourd, moche et doté d'une interface conviviale comme un boulier compteur, et voilà, vous avez le futur de la téléphonie mobile.


7+
www.pegi.info
Wii
EXCITE TRUCK
VITESSE, PUISSANCE ET MAITRISE !
GARDEZ LE CONTRÔLE DE TRUCKS LANCÉS À PLEINE VITESSE AVEC LA WIIMOTE
Pivoter la Wiimote pour diriger votre truck !
Redresser ou abaisser la Wiimote pour exécuter des sauts gigantesques et retomber sur vos 4 roues !
+ ÉCOUTEZ VOTRE MUSIQUE EN PLEINE COURSE !*
* carte SD nécessaire et vendue séparemment
alerte orange
© 2006 Nintendo. Game developed by Monster Games. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. All rights, including the copyrights of game, scenario, music and program, reserved by Nintendo. © 2006 Nintendo. All rights

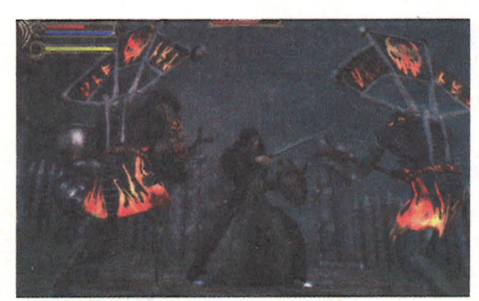
Genre : Gothic 4
Éditeur : Zuxxez Entertainment
Développeur : Reality Pump/Pologne
Sortie prévue : Mai 2007

TWO WORLDS



Mauvaise nouvelle pour ceux qui l'attendaient impatiemment, Two Worlds sera à la bourre. Prévu pour mars, le titre a finalement été reporté à mai, histoire de fignoler les derniers détails dans le calme et la sérénité, sans trop forcer sur les nuits blanches. Du coup, plutôt que de bosser, les développeurs ont profité de ce rab de temps pour faire un saut à Paris, avec une bêta de leur bébé sous le bras. Et même si l'on n'a pas vraiment appris grand-chose de neuf par rapport à la dernière fois (Joystick 189, p. 34), on a quand même pu une fois encore réaliser que les gars de Reality Pump n'étaient pas particulièrement des manches : leur RPG d'inspiration Gothic 3 avec un soupçon d'Oblivion dépote graphiquement, le monde est gigantesque et vivant. En plus de ça, ils nous promettent maintenant un mode multi pour faire voltiger la lame entre amis, jusqu'à huit. On pourra ainsi se refaire toute la campagne solo avec un groupe d'amis ou se défouler quelques minutes sur des parties en escarmouche, comme on le sent. En dehors de ces bonnes nouvelles, j'avoue avoir toujours un peu de mal avec les combats, plutôt brouillons. Mais bon, comme dirait l'autre, c'est encore une bêta, ça ne peut qu'aller mieux. Enfin, s'ils bossent un peu évidemment, pas s'ils passent leur temps à faire le tour d'Europe.

Faskil



Des combats encore un peu fouillis, mais on croise les doigts pour que ça s'améliore.



I'm a pooooor lonesome cowboooooooy...

Phrase à la Con

25/01/2007 - 15 h 20
Jérôme (de Joypad en face) : « Ah merde, je parlais à Faskil là ? Je croyais que je me parlais à moi-même. »



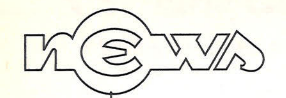
De bons hospices

Hop, une news grabataire pour les plus vieux d'entre nous puisqu'on va parler de vieilles gloires sur le retour. Éric Chahi, le développeur du légendaire Another World (réédité tout récemment), bosse actuellement sur un nouveau jeu de stratégie. Le bonhomme aurait les idées « très claires » sur ce qu'il veut faire mais pas assez pour nous en dire plus à l'heure actuelle. C'est promis, on va le travailler au corps pour vous filer de plus amples informations. Ensuite, c'est Paul Cuisset qui nous fait un petit come-back. Développeur de l'excellent Flasbhack, il se serait associé à Éric Viennot (In Memoriam 1 & 2) afin de développer un jeu original destiné à la Nintendo Wii, en plus d'un mystérieux jeu de course : Total Racer. Et pour terminer, Frédéric Raynal, récent chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres, aurait rejoint Michel Ancel chez Ubisoft Montpellier pour un projet encore secret. Moi j'ai décidé de rêver très fort à un troisième opus de Little Big Adventure (LBA). Ça en fait du monde qui refait surface. Alors, soit il y a un joli renouveau qui s'annonce sur le marché du jeu vidéo français, soit il y en a beaucoup qui sont arrivés à la fin de leurs économies.

Exclusif ! SCOOP !



On commençait à désespérer et la voilà ! Qui ? La première image « in game » de Duke Nukem Forever, pardi ! Ça fait quelque chose, hein ? Et attention, ce n'est pas fini, maintenant rabattez la page jusqu'à vos yeux d'avant en arrière, de plus en plus vite, tournez votre Joystick sur lui-même et plongez dessus la tête la première. Voilà, maintenant vous pouvez vous la péter auprès de tous vos potes : vous êtes la première personne au monde à l'avoir vu en mouvement. On ne rigole pas avec l'exclu à Joystick.



- Genre : Mars, et ça repart
- Éditeur : Cenega
- Développeur : Altar Interactive/Tchéquie
- Sortie prévue : Printemps 2007

UFO : AFTERLIGHT



Après UFO : Aftershock et UFO : Aftermath, les développeurs tchèques d'Altar remettent le couvert pour une nouvelle déclinaison baptisée (de manière assez obscure, d'ailleurs) UFO : Afterlight. Vivement qu'ils s'attaquent à UFO : Afterparty, qu'on prenne un peu du bon temps avec les aliens. Mais bref, je m'égare. Quoi de neuf cette fois-ci ? Bah, franchement, pour être tout à fait honnête, pas grand-chose. L'histoire reprend grosso modo là où on l'avait laissée dans le dernier opus : après avoir subi une cuisante défaite et perdu la Terre, la race humaine migre vers Mars espérant pouvoir y démarrer une nouvelle vie dans la paix et l'allégresse. Sauf que personne ne leur a demandé leur avis, aux martiens. Du coup, ils ne sont pas très contents et paf, ils repartent en guerre. Au niveau du gameplay, les fans de la série seront en terrain connu : rien de neuf sous le soleil, il s'agit toujours d'un jeu de stratégie au tour par tour, parsemé de phases de recherche et d'exploration, le tout enrobé d'une subtile touche de RPG. Bon maintenant, il y a tout de même un petit truc qui me chiffonne : le jeu sort début février et on n'a toujours pas reçu de version test. Faut-il y voir un mauvais présage ou juste une grosse distraction de l'éditeur ? Je vous laisse cogiter ça jusqu'au mois prochain.

Faskil



Allez, c'est l'occasion de combler le déficit de la Sécu. Bonne chance.



« Tiens, ils ressortent Dune 2 ? », me lance Fumble. Quelle andouille, ce Fumble…



Happy Feet 250W

Dans la longue liste des gadgets idiots et scandaleusement moches, de nombreux modèles d'enceintes pour PC figurent régulièrement dans le Top 5. Alors que dire de cette petite paire en forme de pingouins ? Qu'elles sont hideuses comme les autres ? Certes, mais en plus de ça, elles feront flipper les plus courageux avec leurs yeux qui sautillent au rythme de la musique diffusée. La crise cardiaque est proposée à 25 euros (http://www.dmail.pt/prodotto.php?cod=127033-102&np=1) et vu le look général du truc, on ne pourra que les conseiller à nos amis dont l'ordi tourne sous Linux. Enfin, à condition qu'ils arrivent à faire fonctionner leur carte son.

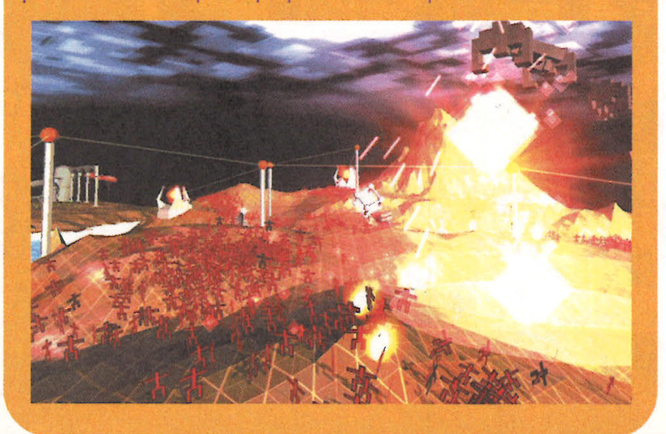


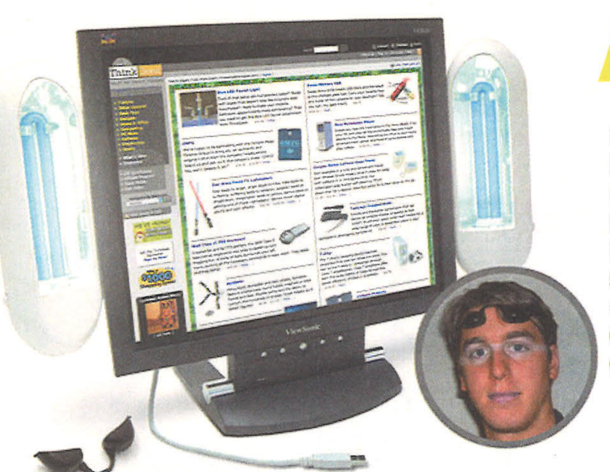
Le dernier rituel

Cela faisait quelque temps que l'on savait les développeurs de Ritual Entertainment (SiN Episodes : Emergence) en mauvaise posture. Voilà qui se confirme avec l'annonce du rachat du studio par MumboJumbo www.mumbojumbo.com, une société spécialisée dans les « casual games », ces petits jeux destinés au grand public type Tetris ou Zuma. Pourtant, d'après Richard Gray, un des fondateurs du studio, Emergence se serait écoulé à plus de 150 000 exemplaires. Un chiffre évidemment invérifiable mais qui n'aurait de toute façon pas suffi à assurer le financement d'un second chapitre. D'autres sources font état d'un projet annulé ayant mis le développeur en difficulté et contraint d'accepter l'offre de reprise de MumboJumbo. Quoi qu'il en soit, si vous voulez un jour voir les huit autres épisodes de SiN, vous allez devoir les faire vous-même.

Darwinia…

… est désormais dispo en version spéciale Windows Vista Pouet Pouet (http://www.darwinia.co.uk/). Au programme, de nouveaux effets graphiques et trois niveaux supplémentaires probablement trop compliqués à réaliser pour Windows XP.





À point

Le propre du geek, c'est qu'il est plutôt casanier. Et parfois nocturne. Et parfois les deux. Pour lui, le soleil, c'est un peu un truc mystérieux dont on lui a parlé à l'école, qu'il a peut-être vu dans des films (comme l'invraisemblable The Core) mais dont il n'a jamais vraiment pu vérifier l'existence. Du coup, le pauvre, il loupe un peu tous les effets bénéfiques d'une exposition prolongée sous les rayons du dieu Râ, et notamment celle qui consiste à faire brunir sa peau et faire roucouler les femelles qui croisent sa route. Heureusement, ThinkGeek, jamais à court d'idées, vient à son secours avec ce magnifique « salon de bronzage miniature USB ». Ça se branche directement sur votre PC et ça balance 400 watts d'ultraviolets pour se dorer la couenne en continuant de faire des « ding » peinard dans WoW. Et puis, ça lui permettra aussi de cocher la case « bronzage sexy » sur Meetic. La totale, quoi.

Phrase à la con

25/01/2007 – 16 h 07
Teckos (de Joypad en face) : « Je veux jouer avec ton stick. »

INT +10

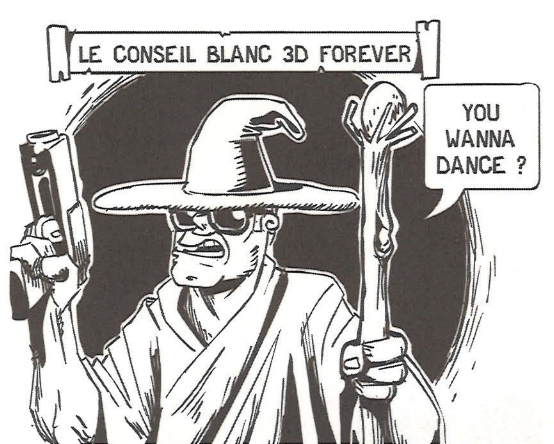
Le 24 janvier, en Suède, c'était jour d'inauguration d'un nouveau studio pour le développeur local Simbin (GTR, GT Legends, Race). Ces locaux sont situés dans la jolie bourgade de Falun, et c'est à peu près tout ce que l'on sait. Enfin, non, on apprend aussi que Falun est la capitale de la Dalécarlie, qu'elle est située au centre de la Suède et qu'elle ne compte pas moins de 35 315 habitants, dont probablement une bonne partie de jolies blondes. Allez, enfin une news intelligente.





La voiture de l'enfer...

Pour faire face à la recrudescence d'alcooliques au volant, le constructeur japonais Toyota vient de présenter un tout nouveau système qui devrait désormais les empêcher de prendre la route. En premier lieu, des capteurs placés sur le volant décèleront dans la sueur du conducteur toute trace de liquide suspect. Si ce premier test s'avère inefficace (par exemple, si le pilote est trop bourré pour saisir le volant mais réussit tout de même à démarrer), un deuxième prendra le relais, consistant cette fois-ci à détecter tout geste anormal dans l'habitacle et stopper progressivement la voiture, le cas échéant. Troisième niveau de sécurité : en admettant que le conducteur soit tellement ivre qu'il roule sans tenir le volant et en comatant sur son siège sans esquisser le moindre geste, le système vérifiera alors si ses pupilles ne sont pas anormalement dilatées. Enfin, si tous ces tests échouent, la probabilité assez élevée de croiser un mur épais en conduisant de la sorte devrait se charger de mettre un arrêt définitif à la folle cavalcade du poivrot. Bravo Toyota !



Allez savoir pourquoi, mais nos amis d'Electronic Arts rechignent un peu à sortir Le Conseil blanc, un JDR prévu de longue date, basé sur Le Seigneur des Anneaux. Enfin, il faudrait d'abord qu'ils commencent à le développer pour pouvoir le distribuer sur tous les jolis étals du monde entier. Ce qui ne risque pas d'arriver avant 2008, dans le meilleur des cas. Pas vraiment une bonne nouvelle. Il paraît pourtant que Jim Norwood, ancien de 3DRealms, bosserait d'arrache-pied sur ce projet. Hmm, attendez... Tout à coup, me voilà pris d'un gros doute : jeu retardé... 3DRealms... raaah, ça me rappelle un truc, mais quoi ?





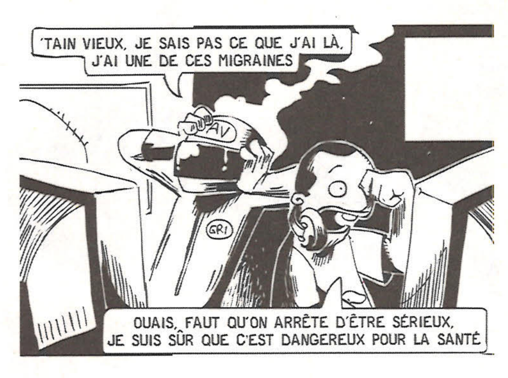
Halo 2...

... devait sortir sur PC en même temps que Windows Vista, et le voilà repoussé au mois de mai. Oooooh zut alors.

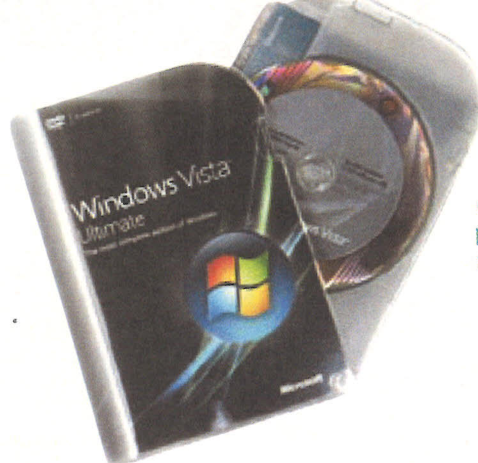


FINI DE RIGOLER

Il y a quelque temps, on vous parlait de la Slamdance Guerilla Gamemaker Competition dans les colonnes de la rubrique Déclaration d'Indépendance. Tout semblait bien parti pour une jolie joute de développeurs, comme les années précédentes. Mais voilà, le destin, les organisateurs et leurs sponsors en ont décidé autrement. La raison ? La présence de Super Columbine Massacre RPG (http://www.columbinegame.com) en lice. Un jeu au nom évocateur (basé sur la tuerie du lycée de Columbine, aux Etats-Unis, en 1999), pourtant choisi à l'origine par le staff de sélection du festival. Les réactions n'ont évidemment pas tardé et de nombreux développeurs de titres en compétition ont ainsi décidé de boycotter l a manifestation. À l'heure où ces lignes sont écrites, sur quinze titres présents à l'origine, il n'en reste déjà plus que huit. Ce qui veut dire qu'au moment où vous les lirez, il ne restera probablement plus rien du tout. Et pour être tout à fait honnête, ça n'arrive pas tous les jours, mais on ne sait vraiment pas quoi en penser. La liberté des créateurs justifie-t-elle qu'on laisse faire absolument n'importe quoi et sur n'importe quel sujet ? Franchement, on n'a pas la réponse et on serait curieux d'avoir votre sentiment dans le Courrier des lecteurs. 'tain, vous avez vu comment on est sérieux, là, tout à coup ? J'hallucine.



Alan Wouah !



Alan Wake, le futur titre très attendu de Remedy Entertainment, sera bel et bien Vista only sur PC, ça vient d'être confirmé du côté de chez Microsoft. Comme quoi, à défaut d'avancer de véritables bonnes raisons pour faire migrer les foules sous leur nouvel OS pouet-pouet, les gens de Redmond ont trouvé d'autres moyens de coercition. Et si après ça, vous résistez toujours, ils vous envoient Balmer avec un ghetto blaster et le dernier Gloria Estefan.

NFS Chandeleur Edition



Yavin qui, en dehors des jeux de poneys, aime beaucoup les voitures, m'a demandé de vous parler de X Motor Racing. Parce que lui, vraiment, il n'y arrive pas, sans rire. Autrefois baptisé No Brakes : X Racing, les développeurs d'Exotypos ont finalement réalisé que la jouabilité prenait un boost considérable si l'on ajoutait des freins à la voiture et, dans la foulée, ils ont donc décidé de renommer leur bébé. Par contre, Roger, leur stagiaire qui s'occupe des screenshots, n'a toujours pas réglé le calibrage de son écran. Du coup, les captures d'écran qu'il nous envoie donnent l'impression que les Porsche sont passées sous un rouleau compresseur. En même temps, ils insistent énormément sur la gestion poussée de l'aérodynamisme dans leur jeu. Aplatir les voitures fait peut-être partie de cette démarche.

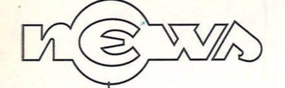


Microsoft Antistress™

56%

Selon une étude commandée par les mecs de MSN, il apparaît que 56 % des hommes et 71 % des femmes passent moins d'une heure par jour à se la couler douce en pratiquant des activités « relaxantes ». Du coup, comme par hasard, les toubibs qui ont mené l'étude recommandent chaudement de passer un peu de temps sur des jeux en ligne, comme par exemple ceux de MSN. Mince alors. Ils sont forts ces scientifiques tout de même : vous leur commandez une enquête pour savoir ce qui ne va pas et paf, ils vous répondent que vous êtes la solution.

56% 56% 71% 71% 71%



DRAWN TO BE ALIVE

> Genre : Plate-forme et poésie
> Éditeur : N/A
> Développeur : DTBA/France
> Sortie : 2007 ?

On était sans nouvelles depuis plusieurs mois, on a donc décidé de décrocher notre téléphone pour voir s'ils étaient toujours en train de bosser sur leur projet ou s'ils se la coulaient douce en buvant des bières derrière la télé. Qui ça ? Les petits gars de Drawn to be Alive, bien sûr… Mais si, souvenez-vous…

Meuh qu'il est meugnooooooon !

Bonjour ! Alors, avant tout, pour ceux qui prendraient le train en marche, pouvez-vous nous rappeler en quelques mots qui vous êtes et en quoi consiste Drawn to be Alive ?

Gaël Giraudeau : *Le joueur incarne un personnage en papier, qui a pris vie grâce à une encre magique et se retrouve perdu dans notre réalité. Fruit de l'imaginaire d'un inventeur fou, il va tenter de fuir des mains de son créateur pour retrouver son monde d'origine. Mais attention ! Notre héros n'est qu'une feuille de papier, donc extrêmement fragile. Il va devoir éviter de nombreux obstacles pour accomplir sa quête, comme les dangers naturels, par exemple : ainsi, un simple mégot, une bougie ou encore une goutte d'eau peuvent mettre sa vie en péril ! Sans compter les animaux, mais aussi les humains qui souhaitent le posséder. Heureusement, notre petit personnage dispose de capacités étonnantes pour braver ces épreuves. Il peut ainsi se plier dans tous les sens, planer… Plat et fin, il trouve de nombreuses cachettes originales, comme se glisser sous un tapis, derrière un meuble, ou même se froisser en boule de papier. Il est aussi capable de se cacher dans n'importe quel univers graphique, que ce soit une peinture, une illustration de journal ou encore un poster…*

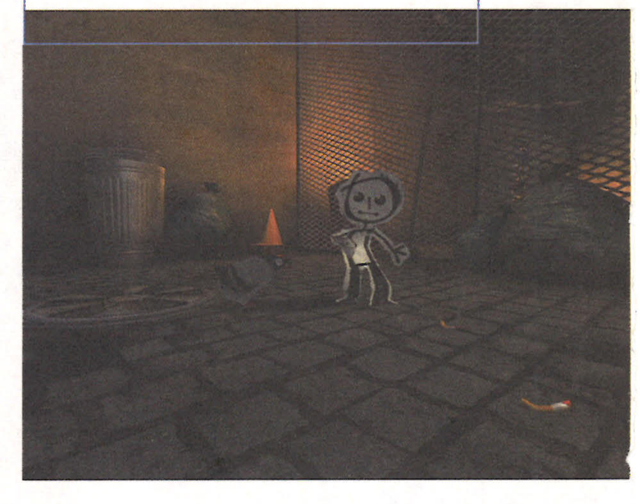


Avez-vous eu le temps de bosser sur de nouveaux aspects du gameplay ou de nouveaux levels ?

À vrai dire, nous sommes aujourd'hui tous éparpillés aux quatre coins de la France, et il est un peu dur de continuer à produire un niveau complet ou même de nouveaux éléments de gameplay. Le prototype en illustre déjà pas mal, et met le joueur devant de multiples situations. Nous avons aussi tenté d'apporter une touche scénaristique assez prononcée, avec la présence de nombreux dialogues entre les différents protagonistes. Nous continuons par contre de le peaufiner, en corrigeant quelques bugs et en implémentant une version anglaise.

Gaël Giraudeau : « Il est aussi capable de se cacher dans n'importe quel univers graphique, que ce soit une peinture, une illustration de journal ou encore un poster… »

Le tabac, c'est mal, ça fait cramer les petits bonshommes en papier.



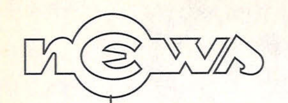
Où en sont vos contacts avec les éditeurs ?

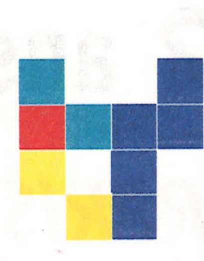
Plusieurs personnes nous ont fait part de leur intérêt pour le projet. Tous semblent intéressés par l'idée, mais le développement d'un jeu vidéo est compliqué à mettre en œuvre, et se compte souvent en millions d'euros pour un produit de qualité. Mais nous sommes convaincus par le potentiel de ce projet. Ajoutez à cela les nombreux commentaires positifs, qu'ils viennent d'amateurs ou de professionnels : nous attendons donc ceux qui accepteront de nous accompagner dans cette belle aventure.

Si vous êtes éditeur ou lecteur fortuné et que vous avez envie de soutenir leur projet, n'hésitez pas à les contacter : madfiction@gmail.com.

Faskil





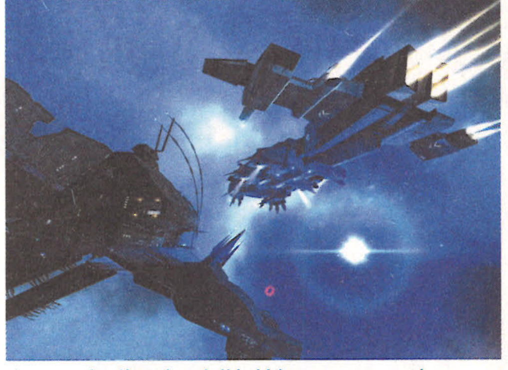




Tetris rend aveugle

Des chercheurs de l'université de Rochester (l'autre pays du fromage) ont cherché à analyser notre acuité visuelle grâce à des jeux vidéo. Pour mener leur étude à bien, ils ont comparé des joueurs s'adonnant, d'un côté, à Tetris pendant qu'un autre groupe s'éclatait la rétine sur Unreal Tournament. Après un mois d'un travail qu'on imagine intensif, les étudiants ont alors été testés sur un exercice dans lequel il fallait retrouver un symbole mélangé dans un gros tas de formes diverses et, bam, ce sont les joueurs d'UT qui ont obtenu les meilleurs résultats. La conclusion des chercheurs est donc simple : les FPS améliorent vachement les capacités visuelles, la perception, les réflexes, tout le toutim. Ah ben voilà, je savais bien qu'on finirait par trouver un intérêt à Daikatana.

La guerre des étoiles



Scandale sur les forums du MMO spatial (et relativement « new-age & peace ») EVE Online lorsque certains employés du développeur CCP participant au jeu ont révélé leur véritable identité aux membres de leurs corporations. S'en est suivi une interminable joute écrite où ces derniers ont été accusés d'avoir privilégié leurs potes en leur filant du matos de folie et des avantages en nature. Après 25 pages de diatribe, les modérateurs sont finalement sortis de leur torpeur pour fermer le thread en annonçant qu'une enquête allait être diligentée pour faire toute la lumière sur cette affaire. Ensuite, tout le monde est retourné miner des astéroïdes.

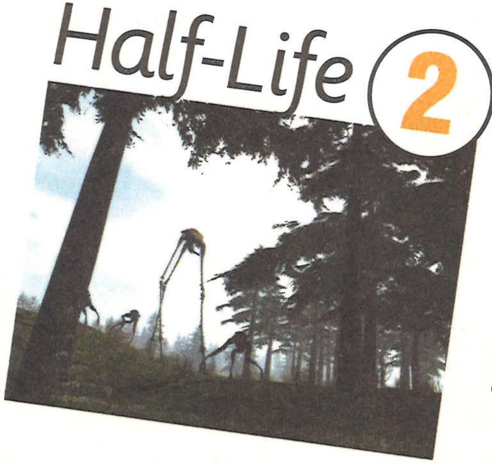


Spore (Extended Disco Remix)



La rumeur allait bon train du côté de la machine à café depuis quelques mois, c'est désormais une certitude : c'est bel et bien Brian Eno qui s'occupera de la musique de Spore, le futur… euh… truc de Will Wright (les Sims). « Brian qui ? », ne manqueront pas de hurler les plus jeunes d'entre vous. « Brian Eno ! », m'empresserai-je de répondre, le papa de l'ambient music, ancien clavier de Roxy Music et producteur d'un paquet d'albums à succès dont un certain Achtung Baby de U2. Pour l'anecdote, c'est aussi à lui qu'on doit la petite mélodie du boot de Windows 95. Pour coller au gameplay du jeu, la musique ne sera pas pré-enregistrée mais « générée sur le tas » grâce à un moteur révolutionnaire baptisé The Shuffler. Ce dernier devrait se charger de composer lui-même la bande-son de manière semi-aléatoire pour coller au mieux à l'action et offrir une expérience auditive inédite à chaque partie. Un système qui n'est pas sans rappeler le célèbre « iMuse » de LucasArts. « Mais en vachement plus top moumoute quand même », s'est hâté de préciser Brian.

Half-Life 2 Episode 2…



… est contre toute attente encore repoussé. Ça alors, quelle surprise dites donc. Initialement prévu pour janvier 2007, ce nouvel opus est désormais annoncé pour le printemps. Genre en septembre. Histoire de perpétuer le running gag.

Échangisme

SONY ONLINE ENTERTAINMENT SOE

Vous n'êtes pas sans savoir que les éditeurs de MMORPG se battent depuis des années contre la revente sauvage d'objets. Pour pallier ce problème qui échappait jusqu'alors à tout contrôle, les gens de Sony Online Entertainment ont lancé, il y a environ un an, leur propre plate-forme de commercialisation, tout à fait légale : le Station Exchange. Résultats ? D'après le Livre blanc de l'éditeur : 1,44 million d'euros auraient été brassés par le service durant son année d'exploitation. Le truc qui se vend le plus est bien sûr l'avatar blindé de levels et d'équipement, ce dernier se négociant à une moyenne de 2000$ l'unité. Oui je sais, c'est effarant, c'est presque autant qu'une soirée au troquet avec la rédac.



2007
LA CARAVANE DES ENFOIRÉS

2CD



2DVD



DANS UN DOUBLE CD ET UN DOUBLE DVD AU PROFIT DES RESTOS DU CŒUR



Graphisme : L&G *Design* - Publicité offerte par " JOYSTICK "

L'intégralité des bénéfices de la vente du double CD et DVD sera reversée aux Restaurants du Cœur pour leur action 2007/2008.



Pour vos dons* aux Restos

Par chèques à : Restaurants du Cœur - 75515 Paris Cedex 15

Par Internet : www.restosducoeur.org





*Votre don donnera lieu à un reçu fiscal.

Comme promis, des unités aériennes et marines… merci SupCom !



> Genre : STR old school
> Éditeur : Vivendi Universal Games
> Développeur : Mad Doc Software/États-Unis
> Sortie : Fin 2007

EMPIRE EARTH 3



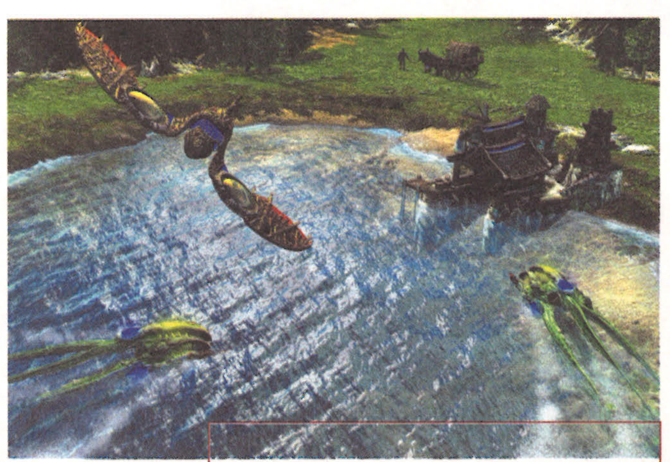
Moins d'un an après la sortie de l'add-on d'Empire Earth 2, on nous convie à Londres pour parler du 3 avec les développeurs de chez Mad Doc. On prend les mêmes et on recommence. C'est d'ailleurs littéralement le cas pour le moteur graphique. En général, je ne demande pas à un jeu de stratégie de ressembler à Crysis mais après de jolies choses comme Bataille pour la Terre du Milieu 2 ou Company of Heroes, on s'attendait à mieux. Mais bon, passons. Le but avoué de ce nouvel opus est de conquérir un public de casual gamers. Tant mieux, cette licence a toujours été difficile à prendre en main et ce n'est pas un mal de simplifier un peu la chose. On commence donc par faire table rase. Plus de véritable scénario, moins de civilisations à maîtriser et un concept bien plus simple : conquérir le monde. Pour devenir le plus grand dictateur de la Terre, il faut d'abord choisir son camp : l'Ouest, l'Est ou une sorte de Moyen-Orient. Trois styles de jeu différents, trois arbres technologiques bien distincts et on oublie au passage la véracité historique qui saoule tout le monde. Ce qui permet quelques créations loufoques comme le héros mecha géant et ses trous noirs qui aspirent les bâtiments ennemis. L'équipe du son se lâche aussi avec des tirades bien senties du genre : « On est en train de gâcher un temps de massacre non négligeable ». J'adoooore.

Quand ça n'explose pas, c'est moins joli hein ?

Casual Strategy

Pour Empire Earth 3, rendre le STR accessible à tous, passe par un rythme pêchu pour les combats. La plupart des affrontements se règlent en moins de deux avec un bon nombre d'explosions à la clé. Cool. En même temps, pour conquérir soixante-six provinces et devenir maître du monde, il ne vaut mieux pas que chaque bataille dure des heures. Petite idée sympa au passage : le principe des maps persistantes. Si pour une raison ou pour une autre, on doit retourner sur un niveau déjà conquis, les bâtiments précédemment construits nous attendent bien sagement. Intéressant pour les néophytes mais aussi pour les joueurs confirmés. Ce que je ne comprends pas, c'est qu'à côté de tout ça on garde un style old school avec cinq types de ressources différentes et des paysans qui partent les récolter. Ajoutez à cela, des capacités spéciales pour toutes les unités sur terre, dans les airs ou en mer et vous aurez un résultat un peu bancal. Je doute que la microgestion soit attrayante pour les noobs, mais bon. Le passage au STR grand public me semble donc encore un peu loin. Certes, quelques simplifications bienvenues rendent la chose plus attractive et évitent les tutoriaux qui durent douze heures, mais Empire Earth n'en devient pas facile pour autant. Pourtant, même pour les fans de STR, il manque ce petit truc différent qui fait baver d'impatience. Heureusement, il reste encore du temps d'ici la sortie, alors au boulot !

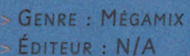
June



Certaines unités ont quand même la grande classe.

THE CROSSING

> Genre : Mégamix
> Éditeur : N/A
> Développeur : Arkane Studios/France
> Sortie prévue : 2008



Tenter d'expliquer le concept de The Crossing, le futur titre des Lyonnais d'Arkane Studios (Dark Messiah), s'avère a priori aussi délicat que de raconter la trame du dernier Lynch à un sourd-muet. Alors, restez concentré et essayez de suivre, pour une fois. Si le scénario est encore un peu brumeux pour le moment, on sait déjà que l'action prendra place dans un futur proche, après la chute du gouvernement français, dans un Paris où règnent chaos et anarchie. Mais également (et c'est là que ça se complique), dans une sorte de réalité alternative, où les Templiers n'auraient pas été vaincus au crépuscule de 1307 et tiendraient désormais les rênes du pouvoir. Et, forcément, ces deux univers vont s'entrecroiser et créer un joyeux désordre dans nos vies. Pourquoi ? Comment ? À quelle heure ? On l'ignore encore pour le moment. Ah, je vous avais prévenu, l'herbe est bonne à Lyon ! Mais ce n'est pas tout. Si vous trouviez déjà l'histoire barrée, attendez que je vous parle du gameplay…



Paris, ses banlieues, son anarchie, ses brigades « Karsher ».

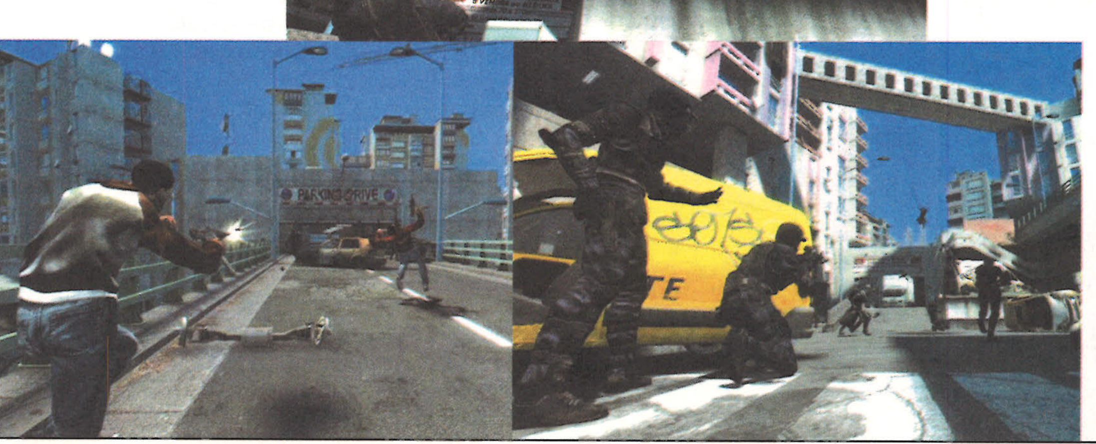
Du solo à plusieurs

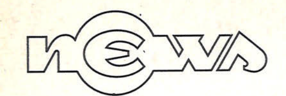
Bon, concentrez-vous, ça risque d'aller un peu vite : développé sur le moteur Source de Valve, The Crossing n'est pas un FPS solo ni un FPS multi, c'est un FPS crossplayer. Oui, c'est nouveau, ça vient de sortir, et ça mérite quelques explications. Imaginez-vous en train de faire votre campagne, pépère. Vous avancez tranquillement dans l'histoire, flinguant à gauche, à droite, quand tout à coup, paf, vous rentrez dans une zone remplie de mercenaires qui veulent votre peau. Sauf que ces mercenaires ne sont pas forcément des bots contrôlés par l'I.A., ce peut aussi être de vrais joueurs, certes moins équipés et cantonnés à une zone d'action limitée, mais avec un vrai cœur qui bat derrière le clavier. Histoire de s'y retrouver un tout petit peu, les premiers, ceux qui vivent l'histoire en mode solo, ont été affublés du sobriquet relativement classe d'« Élites ». Quant aux seconds, on se contentera de les appeler des « skirmishers », sans majuscule parce qu'ils ne la méritent pas. Alors, forcément, quand on ajoute à ça l'idée que les combats mélangeront armes traditionnelles et trucs tranchants plus exotiques (comme des shurikens), il y a de quoi être plus qu'excité. Mais, malgré tout, je ne peux m'empêcher d'être encore relativement sceptique sur la viabilité d'un tel concept : par exemple, comment garantir aux « skirmishers » un flux continu de joueurs « Élites » pour se défouler ? Et finalement, quel intérêt aura-t-on à vouloir jouer un mercenaire, sachant qu'on partira inévitablement avec le statut de chair à canon ? Encore beaucoup de zones d'ombre, mais, le jeu n'étant pas prévu avant 2008, on aura largement le temps d'y revenir. Comme dirait Jack Bauer, va falloir qu'ils s'expliquent NAUW !

Faskil

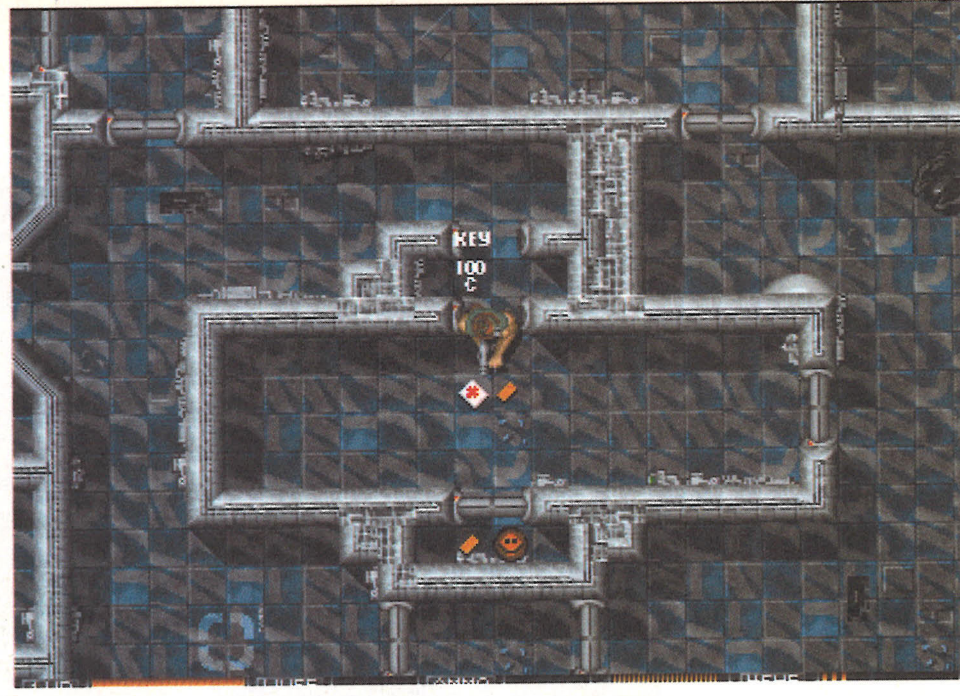


De vrais joueurs pour remplacer l'I.A., les mauvaises langues diront que c'était ce dont le moteur Source avait besoin.





En manque de jeux indé ? Vous allez voir ce que vous allez voir mes p'tits gaillards ! J'en ai tout un peloton pour vous alors garde à vous ! Va y avoir du sport ! Tiens, en parlant de sport (et maintenant j'arrête mes conneries), j'ai déjà dû vous parler de Dream Match Tennis (www.bimboosoft.com/DMTP/), la crème des jeux du genre. Enfin, un petit peu en dessous de Top Spin 2 quand même, mais c'est normal, les deux ne sont pas vraiment vendus au même prix non plus. Bref, la version « Pro » est disponible et propose de jouer jusqu'à quatre joueurs avec, en sus, un classement mondial des meilleurs joueurs. C'est évidemment toujours aussi bon, légèrement remixé au niveau de la jouabilité et franchement d'un très haut niveau. On va continuer sur cette belle lancée sportive avec Minigolf Mania (www.topmeadow.com/minigolf/index.php) et laissez-moi vous dire que si vous trouvez ça ridicule de parler d'un jeu de minigolf, vous n'imaginez pas le nombre d'horreurs basées sur ce « sport » (j'utilise les guillemets parce que bon, ce n'est pas non plus le truc le plus éprouvant du monde) qui sortent chaque mois. En général, je vous les épargne mais celui-là est particulièrement bien touffu, euh, foutu. Les parcours vous donneront du fil à retordre. Évidemment, on peut jouer à plusieurs et heureusement parce que sinon ça serait probablement un tout petit peu chiant.



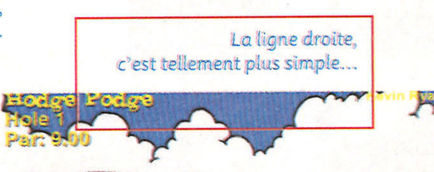
Alien Breed Obliteration
Quand on vous le disait : l'Amiga vaincra !

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

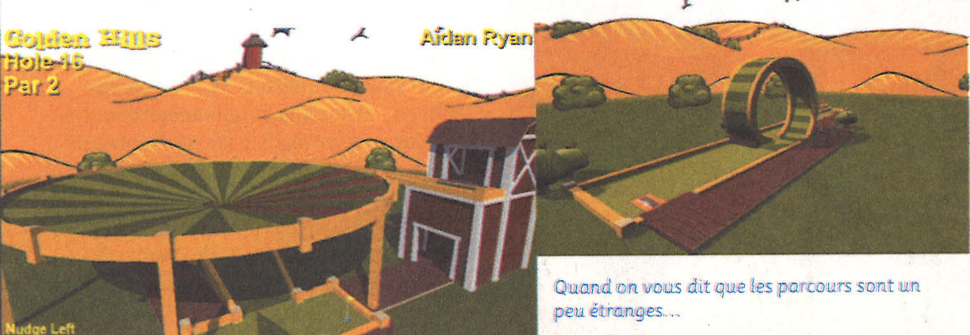


Dream Match Tennis Pro
Avouez que pour une petite production, ça a quand même de la gueule.

Dream Match Tennis Pro



La ligne droite, c'est tellement plus simple...



Quand on vous dit que les parcours sont un peu étranges...

Lâchez-moi la Breed

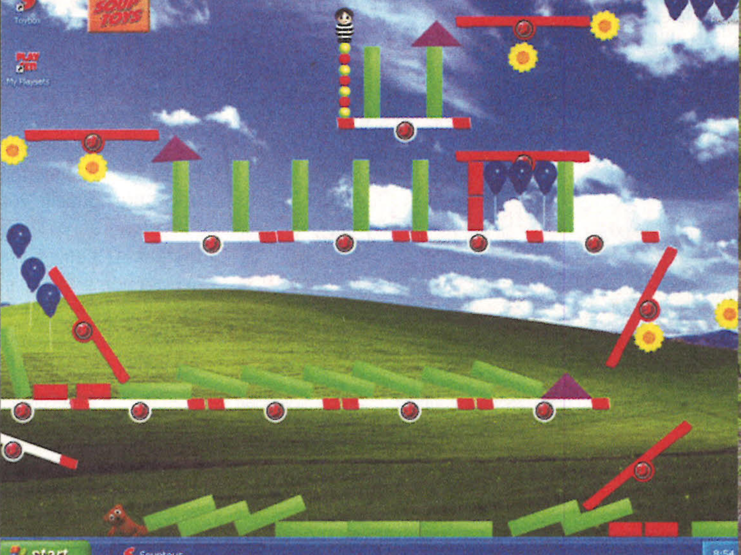
Passons maintenant à Toybox (www.souptoys.com) un jeu qui porte bien son nom. Alors celui-là, il est définitivement impossible à classer vu qu'il tient plutôt du gros bac à sable. Sauf qu'ici on ne joue pas avec du sable mais sur son bureau Windows et avec des objets : ballons, blocs, paniers de basket... On peut monter des structures composées d'un tas de trucs divers afin de tout faire s'effondrer d'un coup d'un seul en balançant un autre objet sur la belle construction. Les physiques sont tout bonnement hallucinantes de réalisme et je vous invite à essayer rapidement ce jeu atypique qui simule à la perfection ce qu'on faisait tous quand on était gosses. Et quand on l'était, on jouait à Alien Breed (http://homepage.ntlworld.com/xavnet/alienbreed/) surtout si on avait des parents irresponsables. En voilà un très bon remake réalisé par une bande de passionnés amateurs du travail de Team 17 (l'équipe anglaise responsable de Worms). Dans Alien Breed Obliteration (un jeu de timbrés ?), on trouvera les anciens niveaux, une quinzaine d'inédits et une jouabilité toujours aussi plaisante. En revanche, graphiquement, ça ne semble pas avoir énormément évolué et le jeu fait un peu pâle figure face à un cador comme Alien Shooter 2 (http://www.alien-shooter2.com). Mais bon, le plaisir de jeu est là, c'est l'essentiel.

À toutes les sauces

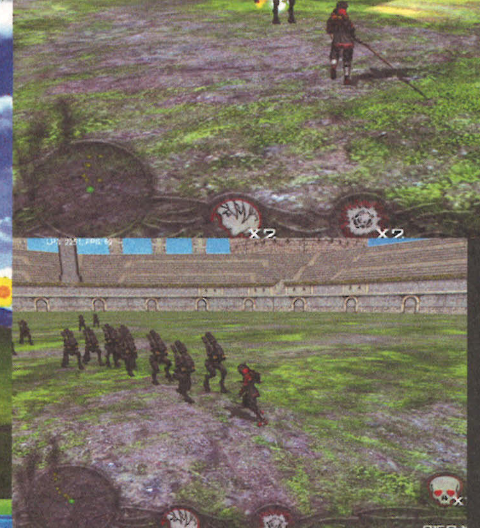
Si l'envie d'une bonne baston vous triture le système nerveux, je ne peux que vous conseiller de jeter un œil sur Samurai Colossus (http://renderjunkies.com/mambo/). Une production assez rigolote dans laquelle on court, on frappe à tout va parce que dans le cas contraire, on se fait dézinguer en moins de quelques secondes. Le jeu ne fait définitivement

Samurai Colossus
Perso j'aurais préféré Shadow of the Colossus mais bon, c'est pas mal quand même.

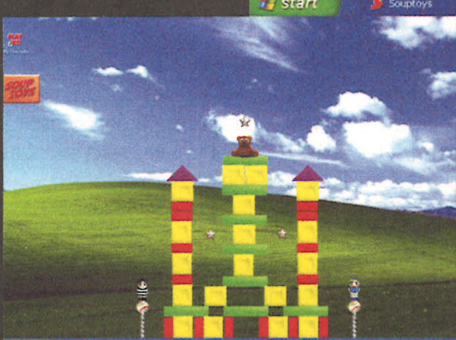




Toybox
Par contre, vous pouvez changer le fond d'écran…



Samurai Colossus
Allez les gars, comme chez Mickey, on fait la queue.







Zombie Smasher X
Révélation : à l'intérieur d'un ninja, c'est tout rouge.



Zombie Smasher X
Un cimetière, ça tombe toujours bien.

pas dans le détail et vous balancera des vagues d'ennemis monstrueuses avec de temps en temps un bon gros colosse à abattre. D'où le titre du jeu. Petit bémol, c'est vraiment très moche et c'est bien la jouabilité qui sauve le développeur d'un enfoncement de sa tête dans la cuvette des toilettes pour mauvais goût caractérisé. Allez, on lui pardonne, les hack & slash réussis, ça ne court pas vraiment les rues. Vous êtes plutôt pacifiste ? Dites donc, vous ne manquez pas d'air ! Tellement pas que voici venir Helium Boy (http://beril.se/heliumboy/) et ses jolis petits ballons grâce auxquels il peut se déplacer dans son univers cartoon tout mignonnet. La 3D est un peu comme une excellente bouteille de vin, comprenez par là qu'elle a bien dix ans d'âge. Mais tout comme le jeu précédent, la force du titre n'est pas là, heureusement. En tout cas, quand on s'ennuie c'est parfait pour meubler. C'est normal, c'est Suédois, comme Ikea.

Menu best of

Dans le genre glauque, je vous avais déjà parlé de Zombie Smasher X. Figurez-vous que le troisième épisode est en chantier (de faire votre connaissance, oh oh oh) et proposera plus d'action et d'hémoglobine. Mais en fait ce n'est pas le sujet puisque c'est surtout la mise à disposition gratuite du premier volet qui nous intéresse ici. On récupère ça sur le site officiel (http://skasoftware.com/) et c'est parti pour un grand moment de débilité ultra-sanguinaire. Je vous préviens, si vous ne connaissez pas, c'est vraiment de mauvais goût et pourtant on en redemande. Un peu comme un Royal Cheese, en fait. Ensuite, pour bien se vider l'estomac, on retourne vers un bon petit shoot nommé RIP 3 : The Last Hero (http://www.elephant-games.com/moreinfo.php?url=rip3#). Le pitch devrait plaire à tous les fans de Bruce Willis : un horrible et méchant dictateur domine le monde grâce à d'horribles pouvoirs magiques ! Et c'est marrant ça, on dirait l'histoire des États-Un… Oups pardon, je m'égare. En tout cas c'est vraiment joli et bien animé.
De plus, on y trouvera une pelletée de niveaux variés et un tas d'effets graphiques rigolos. Quant aux douze boss (c'est beaucoup plus que sur un dromadaire ou un chameau), je vous promets bien du plaisir pour vous en débarrasser.

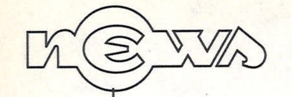
Grands classiques

Autre joli jeu en 2D : Turtix (http://www.alawar.com/games/turtix/). Le jeu met en scène une mignonne petite tortue idiote qui vient de faire une grosse connerie en jouant les apprentis magiciens. Et ne me regardez pas comme ça, ce genre d'histoires arrive tous les jours, c'est juste que vous ne voulez pas les voir. Mais bon, revenons à nos moutons, enfin, à notre tortue et parlons de la réalisation qui rappelle un

Turtix
Les mots que vous cherchez sont : « oh », « c'est », « tout » et « mignon ».









Magic Ball 3
Vous prendrez bien un siège ?

Magic Ball 3

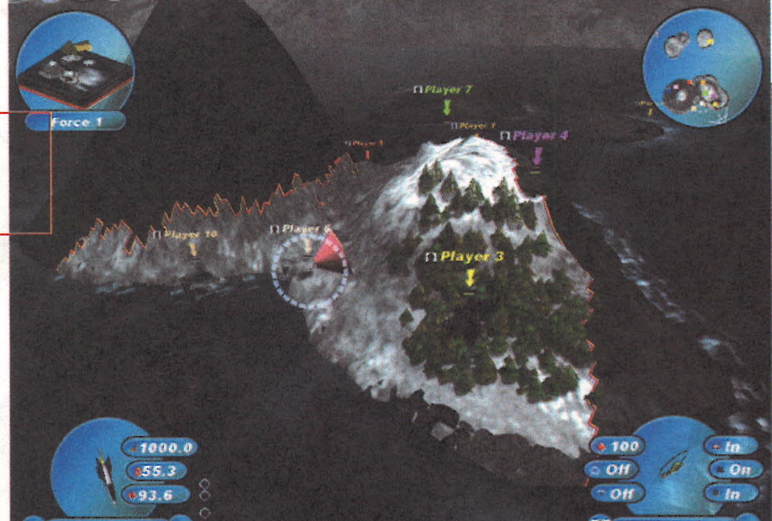
peu les meilleurs moments de la Super Nintendo mais avec une palette de couleurs bien plus étendue. Des dizaines de niveaux, plein d'ennemis à abattre et une jouabilité tip top nickel, voilà ce qui vous attend dans ce très bon Turtix. Tant qu'à parler des jeux de chez Alawar, difficile d'éluder Magic Ball 3 (http://www.alawar.com/games/magic-ball-3/). Il s'agit d'un casse-briques, ce qui est, à l'instar du minigolf, un des genres que l'on retrouve le plus en indé. Les mauvaises langues diront que c'est une bonne manière de faire de la thune facilement avec des jeux qui plaisent à un très large public et ils auront raison. Qu'importe, celui-là est bien réalisé et vraiment joli. De toute façon, une fois qu'on se lance on ne parvient plus à s'arrêter, preuve qu'un super concept innovant de la mort, ça ne suffit pas toujours à remplacer une bonne vieille soupe.

Cœur de cible

Et allez, encore un remake ! Cela dit, celui-là, pratiquement personne ne doit se souvenir de l'original. Ça vous dit quelque chose un jeu sous DOS dans lequel de petits tanks s'affrontaient en se tirant des obus sur la tronche ? Il fallait bien calculer la trajectoire avant de tirer et la moindre erreur permettait à l'adversaire de cadrer un tir à son tour. Comment ça « oui » ? Ben mince, vous avez une bonne mémoire. Du coup, vous aurez remarqué que cet ancêtre était un peu le père spirituel de Worms. Quant à son nom, parce que vous avez une bonne mémoire mais pas tant que ça, c'était : Scorched Earth. Et donc une bande de fans en ont pondu une toute nouvelle version nommée Scorched 3D (http://www.scorched3d.co.uk/) avec un vrai moteur 3D bien seyant. On choisit toujours l'angle, la direction et la puissance de chaque tir comme dans l'original. Sauf que, maintenant, on peut aussi gagner de la thune et acquérir de nouvelles armes. Et parce que plus on est de fous, plus on se marre, vingt-quatre joueurs peuvent prendre part simultanément à une joute. Les terrains de jeux sont variés, le jeu bien réalisé et le concept a fait ses preuves depuis longtemps. Cerise sur le gâteau : c'est gratuit alors foncez !

Des souris et des zones

Ça vous est probablement déjà arrivé, parfois on lance un jeu particulièrement stupide et on y passe des heures, l'œil hagard à ne plus pouvoir s'en défaire où à émettre des petits sons étranges du style « …rnière… our la… oute ».
Alors attention parce que Balloon Hunter (http://www.oddbeat.de/wiki/ballon_hunter) risque fort de vous mettre dans un tel état.
On dirige un bonhomme stupide dans un monde stupide et le but c'est de faire éclater des ballons où des souris stupides sont accrochées afin qu'elles ne parviennent pas à s'échapper par le haut de l'écran. C'est plutôt bien réalisé (avec Ogre3D) et le jeu a le mérite de ne pas se prendre au sérieux un seul instant. C'est tellement addictif que je songe à monter un centre de désintox suite à la publication de cette rubrique, je vais me faire un paquet de pognon, ça va pas louper.
Encore plus original et surtout un peu plus profond, Grim's Hatchery (http://www.amaranthia.com/modules/tinycontent/index.php?id=23) vous envoie dans un monde médiéval à la reconquête de votre héritage.



Scorched 3D
De longues heures de réflexion en perspective…



Grim's Hatchery
Votre royaume, enfin, quand vous aurez fini le jeu.





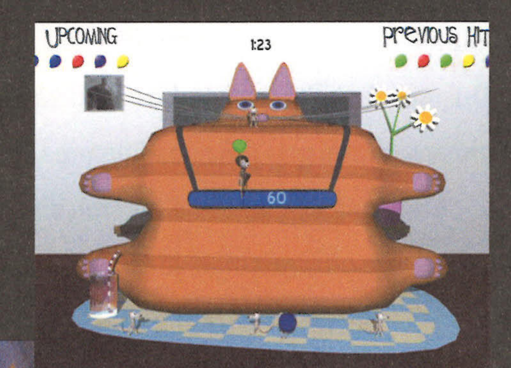
Grim's Hatchery
Les graphismes sont certes un peu désuets mais l'ambiance est excellente.

Pour mener cette aventure à bien, vous aurez à effectuer diverses activités. Comme acheter des 'zanimos, les élever, vendre leurs œufs, économiser vos gains et acquérir de nouveaux enclos. Au fur et à mesure, on débloque de nouvelles zones et l'on acquiert de nouvelles possibilités. Je sais, quand on le dit comme ça, ça a l'air trippant comme de traverser l'Atlantique en skateboard et pourtant, ça risque bien de vous tenir collé à l'écran quelques bonnes heures.

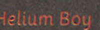
Ni Wii ni non

Et si on parlait de la dernière console de Nintendo, maintenant ? Certes, en apparence ça n'a que peu de rapport avec le jeu indépendant, et pourtant… des petits malins avec beaucoup de temps libre se sont mis en tête de faire fonctionner la Wiimote sur PC. Pour rappel, la Wiimote c'est ce drôle de truc en forme de télécommande qu'on agite comme un idiot et dont les mouvements sont interprétés à l'écran. Alors le faire fonctionner sur PC, c'est chouette, mais à quoi ça sert ? Ben à jouer à Colocoro, pardi ! Un des premiers jeux indé qui gère réellement le périphérique et de fort belle manière. Le concept est simple et archiconnu, il faut amener une petite bouboule dans un petit troutrou (j'écricris comme un débibile si je veuveux) en faisant pivoter un similabyrinthe sur lui-même. Forcément, il y a de nombreux pièges à esquiver sous peine de devoir tout recommencer « dès du début » comme disait cette charmante Dominique, perdante de la dernière Star Ac'. Cet excellent petit jeu se récupère sur un site tout en japonais mais pas de panique, ce n'est pas compliqué à trouver (http://www2.atpages.jp/inaka/programming/windows/colocoro/). Quant à l'impératif logiciel de gestion de la « manette », on le trouve sur le site du doux dingue qui l'a codé (http://carl.kenner.googlepages.com/glovepie_download) et n'oubliez pas que pour pouvoir en profiter il faudra disposer d'un adaptateur Bluetooth et, bien sûr, d'une Wiimote.

Yavin



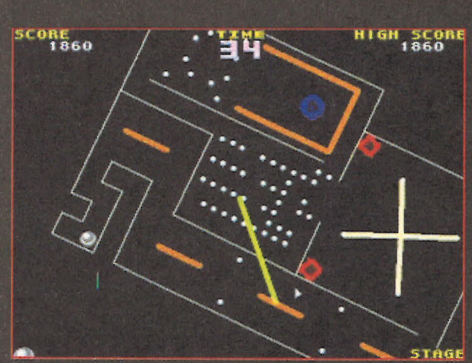
Balloon Hunter)
À fond les ballons !



Helium Boy
Un petit garçon qui court à fond les ballons (oh ça va, pardon).



Helium Boy
Si ce jeu vous gonfle, c'est normal (bis).

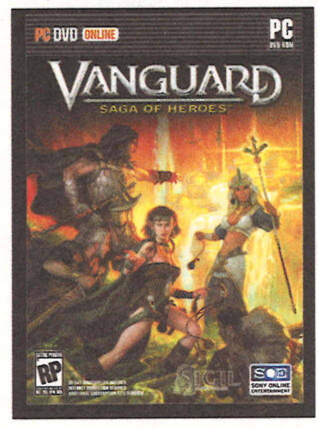


Colocoro Perdre la boule, moi je dis Wii !



La dernière visite de l'équipe de Sigil à Paris était l'occasion pour nous d'entrouvrir la voie qui mène à l'immense univers de leur MMORPG édité par Sony Online Entertainment. Au moment où vous lisez ces lignes, le jeu est dans les rayons depuis le 30 janvier. Et certains d'entre vous arpentent déjà Telon, le monde de Vanguard. Mais dans le domaine du MMORPG, rien ne sert de courir. C'est donc en pleine semaine de lancement que Sigil a convié la presse européenne pour une visite de leur studio, chez eux, en Californie. Après un passage à San Francisco pour un hommage à Keith Parkinson (voir l'encadré), nous étions à Carlsbad pour y rencontrer les game designers et Jeff Butler, président de Sigil. Première constatation : ça ne chôme pas. Le tour des studios nous a permis de constater que l'équipe travaille

Keith Parkinson est le personnage accroupi, à gauche de l'image.





Alors, de gauche à droite : Pires, Barthez, Karembeu, Henry, Thuram et Lama. Vous pourriez sourire, les gars !

Vanguard : Saga of Heroes Attaque, craft et rhétorique

Sony voulait laisser passer la vague Burning Crusade avant de sortir son MMO. C'était sans compter sur l'ultime retard orchestré par Blizzard. Du coup, le bébé des studios Sigil se retrouve un peu pris dans les flammes. Mais notre petit tour d'horizon de Vanguard pourrait bien vous donner envie de sortir l'extincteur.

Exodere

d'arrache-pied malgré l'ouverture des serveurs. On a fini par nous installer dans la salle de réunion où les intervenants se sont succédé afin de nous exposer les combats, l'artisanat et la diplomatie : les trois fers de lance de l'expérience Vanguard.

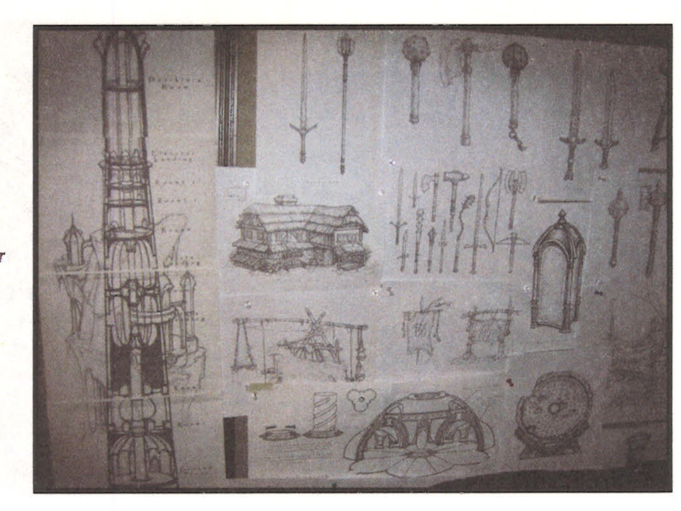
Ramenez vos potes

Pour comprendre l'intérêt du système de combat, il est d'abord nécessaire d'expliquer les différents personnages, que vous pourrez monter jusqu'au niveau 50. Vanguard reprend les grands classiques, tout en y apportant une très large diversité. Vous avez le choix entre dix-neuf races, réparties sur les trois continents qui forment Telon : Thestra, Qalïa et Kojan. Il faut avouer que certaines sont semblables, comme les quatre types d'humains disponibles. Les amateurs d'exotisme pourront se tourner vers des avatars plus dépaysants, comme les Kurashasas, des humanoïdes à tête de félin, les Rakis (renard), les Vulmanes (loup), mais aussi les orcs et les gobelins, les différents elfes, les demi-géants... Chaque race possède son lot de capacités spécifiques selon un nombre variable de classes parmi les quinze choix possibles. Notez qu'elles sont découpées en différents archétypes, qu'il sera judicieux de retrouver dans un groupe qui se veut efficace en combat. Il existe donc trois combattants défensifs (guerrier, paladin et dreadknight), quatre combattants offensifs (barde, moine, rôdeur et roublard), quatre soigneurs (clerc, mage

Les habitations sont très différentes d'une région à l'autre.




Ben Thompson, assistant directeur artistique, à son poste de travail. C'est lui qui a dessiné tous les artworks de cette page.



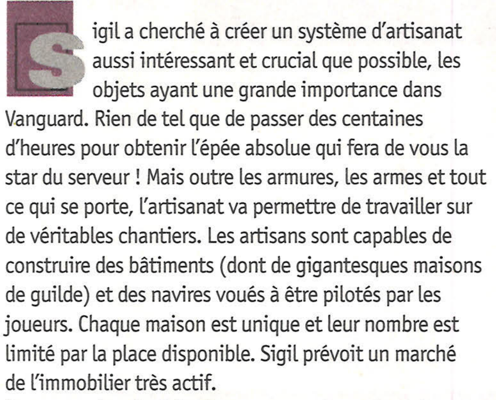


de sang, chaman et disciple) et enfin quatre lanceurs de sorts (druide, sorcier, nécromancien et psioniste). Évidemment chaque classe dispose de mécaniques de combat spécifiques. Un moine humain de Kojan, par exemple, doit augmenter ses unités de « Jin » pour libérer des attaques dévastatrices au corps à corps, alors qu'un mage de sang haut-elfe veillera à son niveau de « lien de sang ». On ne peut tout lister ici tant les gameplays possibles sont nombreux. Mais quel que soit votre personnage, son véritable potentiel ne sera révélé qu'en groupe et pour une simple raison : les combos (voir encadré). Une autre mécanique de combat intéressante est le double ciblage. Vous aurez ainsi une cible offensive (pour les dégâts et les debuffs) et une cible défensive (pour les soins et les buffs). Voilà qui va simplifier le travail des soigneurs, qui seront presque obligés de se joindre au combat pour être vraiment efficace. Sigil tenait beaucoup à ce que les guérisseurs aient autre chose à faire qu'à régénérer entre deux séances de soin.
Les habitués de cette classe apprécieront.

Artisan à plein temps

Sigil a cherché à créer un système d'artisanat aussi intéressant et crucial que possible, les objets ayant une grande importance dans Vanguard. Rien de tel que de passer des centaines d'heures pour obtenir l'épée absolue qui fera de vous la star du serveur ! Mais outre les armures, les armes et tout ce qui se porte, l'artisanat va permettre de travailler sur de véritables chantiers. Les artisans sont capables de construire des bâtiments (dont de gigantesques maisons de guilde) et des navires voués à être pilotés par les joueurs. Chaque maison est unique et leur nombre est limité par la place disponible. Sigil prévoit un marché de l'immobilier très actif.
Pour en arriver là, il faudra passer par les quêtes de commandes d'objets à remettre à des PNJ. Vous n'aurez donc pas à fabriquer inlassablement la même chose (invendable à l'hôtel des ventes) pour augmenter vos stats. La phase de crafting se présente comme un minijeu au tour par tour, en trois étapes : transformation

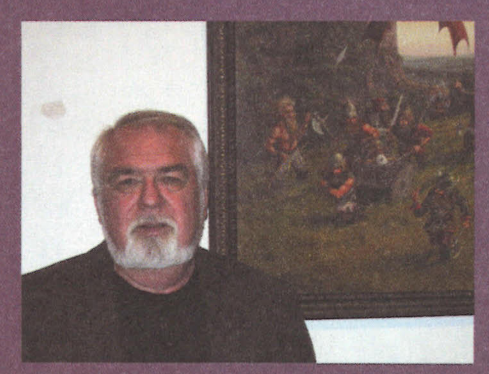





Un exemple de Vulmanes, mi-homme, mi-loup.

R.I.P. Keith Parkinson

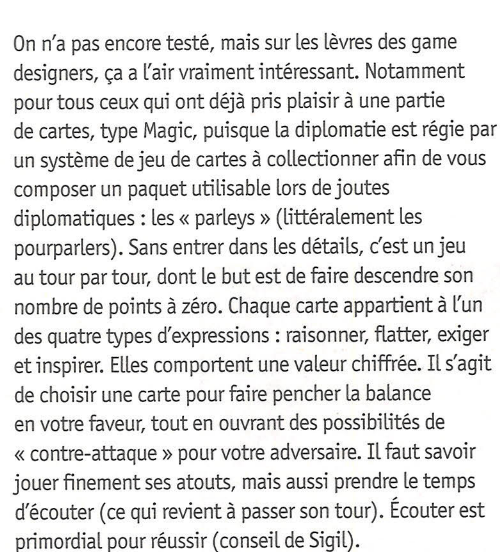
Sigil a organisé une exposition itinérante des œuvres de son directeur artistique, décédé d'une leucémie en octobre 2005. En présence des développeurs et de responsables de SOE, nous avons pu admirer les peintures à l'origine de Vanguard, mais aussi d'Everquest, le projet qui a fait se rencontrer les principaux membres de Sigil. Nous avons également discuté avec Larry Elmore, grand ami de Keith Parkinson, et autre grand nom de l'illustration heroic fantasy. Pour l'anecdote, Keith Parkinson est présent sur la boîte de Vanguard. Il s'agit du personnage barbu et grisonnant, armé d'une épée.


Larry Elmore devant l'une de ses œuvres.

Vanguard à peine sorti, Jeff Butler pense à son prochain projet : un MMO gigantesque et sci-fi, graphiquement « stylisé façon Warcraft ».



Les donjons ont une véritable architecture, avec de vrais monstres dedans.



Les chevaux sont accessibles au niveau 10.

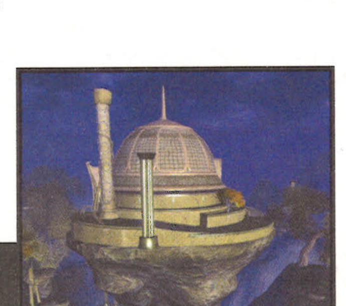
des matières premières, finitions des différents éléments et assemblage. À chaque étape peuvent apparaître des complications qui apportent des malus ou des bonus à votre objet. C'est ainsi que, pour un même objet, la qualité peut varier. Il est aussi possible de rater complètement l'objet avec, à la clé, la perte de composants.



Parley the Gathering

Outre le combat et l'artisanat, la troisième facette à développer est la diplomatie : cette dernière permet de donner tout son sens à l'appellation jeux de rôle. Dans Vanguard, on ne pourra pas débouler en guenilles dans la salle du trône pour papoter avec le roi. Votre réputation va se forger au fur et à mesure de vos progrès en tant que diplomate. Concrètement, il s'agit d'un véritable jeu dans le jeu.

On n'a pas encore testé, mais sur les lèvres des game designers, ça a l'air vraiment intéressant. Notamment pour tous ceux qui ont déjà pris plaisir à une partie de cartes, type Magic, puisque la diplomatie est régie par un système de jeu de cartes à collectionner afin de vous composer un paquet utilisable lors de joutes diplomatiques : les « parleys » (littéralement les pourparlers). Sans entrer dans les détails, c'est un jeu au tour par tour, dont le but est de faire descendre son nombre de points à zéro. Chaque carte appartient à l'un des quatre types d'expressions : raisonner, flatter, exiger et inspirer. Elles comportent une valeur chiffrée. Il s'agit de choisir une carte pour faire pencher la balance en votre faveur, tout en ouvrant des possibilités de « contre-attaque » pour votre adversaire. Il faut savoir jouer finement ses atouts, mais aussi prendre le temps d'écouter (ce qui revient à passer son tour). Écouter est primordial pour réussir (conseil de Sigil).



la ville d'Ahgram, vue depuis une monture volante.

Y a plus qu'à

De la bouche même de Jeff Butler, Vanguard a été lancé le 30 janvier pour des raisons financières. Les patchs vont pleuvoir dans un premier temps. Ils devraient se stabiliser pour arriver à un rythme bimensuel. C'est un peu une open bêta géante… et payante. On peut souhaiter une petite amélioration de certaines animations, pas toujours très réussies. Même si l'intérêt du soft n'est pas là, ça pêche quand même un peu. La première extension est prévue dans un an, avec un rythme de neuf à douze mois entre chacune. Pour ce qui est d'une version localisée pour la France : « Pas d'informations pour le moment », nous indique SOE. De notre côté, on va tester tout ça pour vous donner notre avis très bientôt.

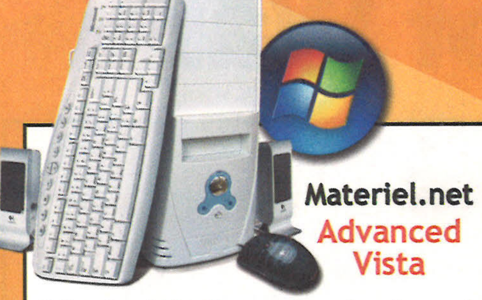
Combos de groupe

Concrètement, certaines capacités spéciales (les plus puissantes) sont utilisables en combat, uniquement lorsque certains effets sont appliqués auparavant sur l'ennemi. Du genre : « Je l'assomme avec ma grosse masse pendant que tu lui chicotes sournoisement le dos avec ta dague. » La mécanique d'enchaînement dépend des archétypes (par exemple : un combattant offensif a besoin de l'intervention d'un combattant défensif) mais les effets sont spécifiques à chaque classe (même exemple : un dreadknight ou un guerrier ont deux façons différentes de lancer la combo, et un moine ou un roublard ont deux façons différentes de la poursuivre). On obtient ainsi beaucoup de diversité, tout en conservant une relative simplicité dans la composition d'un groupe efficace. On imagine à peine le boulot que cela demande à Sigil pour équilibrer toutes ses classes.









Materiel.net Advanced Vista

Faites place à Vista™ avec cette configuration aussi performante que complète ! Processeur AMD Athlon 64 X2 3800+ cadencé à 2,00 GHz, 2 x 512 Mo de mémoire G.Skill et une GeForce 7600 GT (256 Mo) : rien ne lui résiste !





Fujitsu Siemens Amilo Si1520-7202

Petit mais très costaud !

- Processeur Intel® Core™ 2 Duo T7200 à 2 GHz
- Écran 12,1" CrystalView WXGA
- Poids plume d'1,7 Kg
- Mémoire 2048 Mo DDR2 & Disque dur 120 Go
- Carte graphique Intel® GMA 950
- Graveur DVD±RW DL
- Windows® Vista Edition Familiale Premium



PACK

Dane Elec Meizu 4 Go + V-Moda Bass Freq

Optez pour une qualité sonore et visuelle sans concession !

Ce superbe pack réunit le Meizu Blanc 4 Go et les excellents écouteurs Bass Freq signés V-moda.







Samsung Spinpoint T166

Le moins cher des 500 Go !

Rapide et ultra-silencieux, le Spinpoint T166 SATA comblera toutes vos attentes avec sa capacité de 500 Go et des technologies qui lui assurent fiabilité et fonctionnement optimal.





G.Skill Kit Extreme2 2 x 1 Go PC6400 PK

Capacité, performances et prix, ce kit de barrettes G.Skill est destiné au joueur qui sommeille en chacun d'entre nous !





Revoltec Fightboard Advanced

Votre confort est sans limite !

Entièrement programmable, cet excellent clavier conviendra aussi bien au jeu qu'à la bureautique. Deux combinaisons de 10 touches macros s'ajoutent aux dix raccourcis habituels, et son repose-poignets amovible en texture gomme est très appréciable !







Sapphire Radeon™ X1950 GT 256 Mo

Capacités impressionnantes !

Très bon rapport qualité/prix pour cette carte graphique qui satisfera les joueurs en attente de performances, à prix abordable !


149,99 €



Razer DeathAdder

Mieux vaut ne pas se trouver seul face à elle !

Une souris permettant d'encaisser les mouvements les plus violents sans aucun décrochage ! La DeathAdder utilise un capteur de 3e génération à 1800 ppp et permet de conserver 5 profils de configuration. Rétro-éclairage bleu (désactivable).


57,90 €



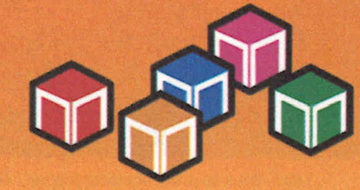
Intel Core™ 2 Duo E4300

Succombez aux performances du double cœur !

Intel revisite ses processeurs socket 775, et ça fait très mal ! Performances maximum pour une chaleur dégagée minimum ! Deux cœurs et un cache L2 partagé.


174,99 

Le site 100% services
Satisfait ou remboursé
+ de 7 000 références sélectionnées
Paiement en 3x sans frais à partir de 300 €
3 points retrait en France : Nantes, Rennes & Bordeaux
Transporteur au choix - Livraison en 24 ou 48 h



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Frontlines Fuel of War

On aurait dû vous en parler un peu plus tôt, mais les douanes américaines en ont décidé autrement… Sans passeport biométrique, impossible de mettre les pieds dans le pays de la liberté : retour à la frontière direct pour notre Dr. Loser national. Oui hein, c'est ballot. Coup de bol, j'étais là, bien qu'en mission spéciale 360. Frontlines était de toute façon présenté sur les deux supports et, pendant la démo du mode multi, j'ai vite basculé vers un clavier/souris, agacé que j'étais de me faire démonter la tête en boucle par des types carrément plus mobiles et beaucoup plus précis que moi. Le pad, c'est bien, la souris, c'est mieux et ça se voit, surtout lorsque l'on organise une session multi mixant les consoles et les PC. Il n'est d'ailleurs pas exclu que cet étrange accouplement (qui risque d'être douloureux pour les gamers 360) soit inclus dans la version finale, à l'instar de Shadowrun…



Des robots et des hommes unis par une passion commune : le sans-plomb et la guerre.

Scénario de science-fiction : en 2020, le pétrole devient rare et son prix augmente tellement que l'on va faire la guerre pour en récupérer. Une idée aussi flamboyante méritait bien un FPS à l'essence unique…

par Styx

Traversée du désert

Mais revenons à Frontlines, un FPS venant, sans ambiguïté aucune, chasser sur les terres de Battlefield 2. Kaos Studios, ça ne vous dit pas grand-chose et c'est tout à fait normal vu que Frontlines : Fuel of War est leur première réalisation. L'esprit retors se demande comment une équipe a priori inconnue arrive à se payer un loft gigantesque au cœur de Manhattan, suffisamment spacieux pour abriter confortablement une grosse cinquantaine de programmeurs et les équiper de bécanes grand luxe. L'astuce réside dans la composition de l'équipe, incorporant la quasi-totalité des anciens de Trauma : après s'être fait remarquer avec le mod Desert Combat pour… Battlefield 2, le gang de mercenaires vétérans fut recruté par l'éditeur américain THQ, à l'époque en pleine traque aux studios. Quelques renforts de transfuges de F.E.A.R. ou Doom III complétèrent l'équipe. On avait aperçu Frontlines pour la première fois en avril 2005, sous forme d'un joli Powerpoint qui ne manquait pas d'ambition : moteur 3D basé sur le Unreal Engine 3, jouable à 64, surenchère d'armes et de véhicules, utilisation de bombes nucléaires, campagne solo dynamique… Un coup d'œil quelques mois plus tard durant la Game Convention de Leipzig commençait à inspirer confiance.



Les drones se pilotent via un joypad ! Bon c'est quand même la guerre, faut songer à se mettre à couvert.

Red is not dead

Contexte : en 2020, il n'y a quasiment plus de pétrole sur Terre (et Duke Nukem Forever n'est toujours pas sorti). La pénurie effondre les systèmes financiers : les USA et l'Europe forment une alliance économico-politique, une idée reprise par les Russes et les Chinois. Forcément, quand les vilains communistes (ou assimilés) essaient d'envahir un petit pays des bords de la Baltique pour lui piquer ses dernières gouttes d'or noir, ça énerve les forces du bien… Pas de tête d'affiche : on incarne simplement un soldat lambda de la Straydog Company qui tentera de survivre plus ou moins longtemps sur le champ de bataille. En cas de décès, on réapparaît dans la base la plus proche, ni vu ni connu. La victoire s'acquiert en prenant possession de positions stratégiques : ces points servent au respawn mais aussi d'intendance, certains d'entre eux produisant des chars, jeeps,





Chaque camp dispose de son propre type de matériel : look vintage pour les Soviets, high-tech pour les autres.

Les tanks ne sont pas que des engins de mort ! Ils peuvent également abriter les troupes avec leur gros blindage.

hélicos… bref du matos bien utile qu'il vaut mieux avoir dans son camp que contre soi. Il n'y a absolument aucune notion de ressources, ces petites subtilités s'autogèrent de manière transparente. Tout comme les déplacements de vos troupes : Kaos travaille dur pour coller une I.A. solide sur vos coéquipiers, afin de donner l'impression que l'on joue en compagnie de vrais gens. Amis asociaux, ce jeu est fait pour vous puisque le coopératif n'est toujours pas envisagé pour la campagne, qui se jouera donc seul, face à des bots à l'I.A. de qualité très variable.

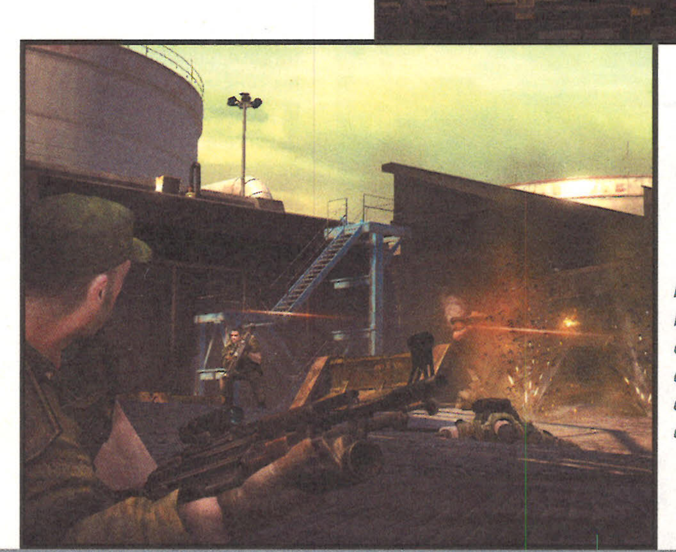


Cool, un beau 4x4 avec une mitraillette lourde. Encore mieux que dans Pimp my Ride, dommage que la peinture soit si terne (d'essence).

Essai nucléaire

Mais c'est anecdotique, vu que ce n'est pas sur ce plan-là que FFOW veut se faire remarquer, arguant de magnifiques capacités qui ne se dévoilent qu'en multijoueur. Les modes restent classiques mais la forme innove, avec l'emploi de drones de combat. Ça sonne comme de la S.-F. et pourtant tout le matériel employé dans le jeu est inspiré par des projets militaires réels… Brrr. Méchamment efficaces, ces petites bestioles métalliques se pilotent comme des voitures ou des hélicos radiocommandées, la touche Fire en plus. Un vrai fantasme de gosse pervers. Des gosses, il y en aura donc 64 qui s'amuseront ensemble, avec dans le bac à sable des tanks, des fusils de sniper, des lance-roquettes autoguidées Javelin et même, bien cachée, une « chtite » bombe nucléaire toute mignonne avec son souffle balayant littéralement des colonnes entières de blindés. Kaos Studios se targue d'être les premiers à inclure l'arme atomique dans un FPS, mais quelque chose nous dit qu'ils ne seront pas les derniers… Graphiquement dense, avec des éléments de décors quasiment tous destructibles, FFOW offre à l'œil un joli spectacle pyrotechnique et au cerveau sa dose d'adrénaline, les maps ouvertes permettant des parties très rythmées. Il y a encore pas mal de boulot pour que ce jeu soit à la hauteur de ses ambitions, mais l'équipe dispose de plus d'un semestre devant elle. En tout cas, beau démarrage.





Le darwinisme pour les nuls, cas de figure n° 1 : observons attentivement ces soldats s'amusant avec des roquettes près d'une cuve à pétrole…

Genre : Guerre du pétrole **Éditeur** : THQ **Développeur** : Kaos Studios/États-Unis **Sortie prévue** : Septembre 2007

ATTACK ON PEARL HARBOUR

GENRE
Taka Takata
ÉDITEUR
Legendo Entertainment
DÉVELOPPEUR
3D People/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Mars 2007

Boum ! Bon sang, cette gueule de bois m'explose le cerveau, ça martèle dans mon crâne… Boum ! Ah, mais non. C'est dehors ! Des explosions ? Oh my God, on attaque Pearl Harbour ! Oh my God oh my God ! Oh. My. God. Vite ! je chevauche ma fidèle moto et je me précipite dans l'enfer des clichés : j'évite les bombes, mais une déflagration me met à terre. Un mécanicien me relève et me pointe un avion du doigt. Compris ! Je monte et me prépare au combat. J'ai tout juste le temps de sourire à la caméra en levant mon pouce bien haut avant de décoller pour chasser ces sales faces de citron de notre beau ciel américain.



Ne vous inquiétez pas, les collisions sont gérées de façon très laxiste…

japonaise. C'est pas compliqué, et même complètement arcade : on dirige un avion à la souris et on tire sur d'autres avions. On a même des roquettes qui ne touchent jamais rien ! Ratatatatata Boum ! Ratatatatata Boum ! Youpi, j'ai sauvé Pearl Harbour. J'ai fini le jeu ! Ah non. En fait, les développeurs nous ont bien eus : malgré le titre, il existe de nombreuses autres missions que celle-ci. Pour preuve, me voici en train de protéger Wake Island d'un raid aérien (une trentaine d'ennemis environ), seul contre tous ! Bah oui, pas de chance, mon avion était le seul à fonctionner.



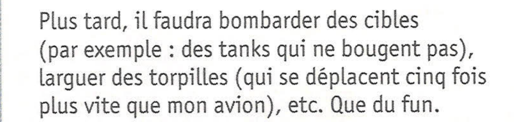
Chouette, des médailles pour le lieutenant Fuble ! (oui, l'azerty, le qwerty, c'est compliqué : le « m » s'est paumé en route).

Je vole ! Je vole !

En tout cas, c'est ce que j'ai compris de l'action en regardant l'ignoble introduction en B.D. dont la qualité rappelle celle des adaptations d'émissions télé à succès, par un artiste inconnu chez un éditeur avide de fric (genre Kamelott ou Caméra café). Mais passons. Première mission : repousser l'attaque







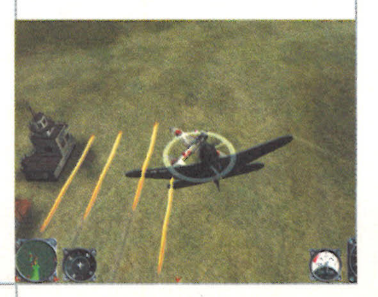
Plus tard, il faudra bombarder des cibles (par exemple : des tanks qui ne bougent pas), larguer des torpilles (qui se déplacent cinq fois plus vite que mon avion), etc. Que du fun.



Pas mieux côté japonais…

Personnellement, je n'ai rien contre la simplicité dans le gameplay, mais quand on base son jeu sur des sensations de combat intense, ce serait pas mal de ne pas oublier les sensations de combat intense dans le processus. Pour l'instant, on s'ennuie vite derrière notre mitrailleuse et on trouve autant de plaisir à voler au-dessus du Pacifique que de piloter une tondeuse dans un parking souterrain. En plus, les graphismes sont vaguement moches. Notez le seul avantage du titre pour l'instant : une certaine difficulté. Mais ce n'est qu'une preview et nul doute que les développeurs vont réussir à saboter cela aussi. Nous réservons donc notre jugement pour l'instant.

Fumble



Les développeurs ont pensé à tout pour que vous ne soyez pas trop dégoûté de jouer le méchant Jap' : il a les yeux verts.


Tiens un stalker qui n'a pas eu de bol ! Ouh là, faut que je dégage moi...

GENRE
FPS radioactif
ÉDITEUR
THQ
DÉVELOPPEUR
GSC Game World/Russie
SORTIE PRÉVUE
23 mars 2007

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF TCHERNOBYL

Ça y est, cette fois c'est sûr, S.T.A.L.K.E.R. sort ce mois-ci. L'occasion pour moi de me faire une véritable idée sur la bête, tranquille chez moi, tout seul... intime quoi. Donc après deux jours d'installation, je peux enfin démarrer le jeu sans problèmes... et sans son (ndFumble : le patch son de la preview est arrivé trop tard). Bah, j'ai déjà connu pire en version preview. Et puis comme la dernière fois, à Kiev, on ne nous laissait pas commencer le jeu depuis le début, on n'y captait pas grand-chose. Maintenant, je comprends mieux. On incarne un stalker amnésique qui se retrouve dans un environnement hostile et radioactif sans vraiment savoir quoi faire à part chercher et bousiller un certain Strelok. Voilà qui est bien plus clair. Heureusement, un gentil marchand pas du tout intéressé accepte de m'aider si je bosse pour lui. Je dois aller sauver un de ses agents qui détient des infos importantes. Je décide donc de négocier avec les autochtones qui l'emprisonnent. Mince, pas de verroterie dans mon inventaire. Qu'à cela ne tienne, quelques balles dans le buffet feront l'affaire. À huit contre un, la partie s'annonce serrée. Je demande de l'aide à des amis stalkers mais le message passe mal. Ils foncent dans le tas et se font descendre les uns après les autres. Je me replie pour repenser ma stratégie et bloque sur une étrange anomalie, un tourbillon en plein milieu de la prairie. Le jeu n'est clairement plus une claque graphique, mais il reste stupéfiant de réalisme. Pendant ce temps, un bandit sournois contourne mon abri et me fait payer mon inattention. Game over.




N'y a-t-il pas une solution amicale à tous nos désaccords ?

Durée de survie

Cette première véritable expérience dans la Zone annonce la couleur : un univers glauque, inquiétant et sans pitié. Sorte de mélange entre FPS bien bourrin et jeu de rôle, S.T.A.L.K.E.R. crée son propre concept : comment survivre à Tchernobyl. Car si le scénario paraît réellement prenant et intéressant, les développeurs mettent encore plus en avant cet environnement qui semble posséder une volonté propre. La vie suit son cours dans ce monde dévasté et il n'est pas rare de voir des créatures difformes attaquer des bandits ou des militaires aux prises avec un groupe de stalkers. Bien sûr, il reste quelques failles à ce système et la population locale semble avoir la fâcheuse habitude de foncer dans les anomalies radioactives, genre celles qui peuvent détruire un ours en une demi-seconde. Pourquoi pas ? Ça m'économise quelques précieuses balles et ça me procure du loot gratuit. Car ici, on passe son temps en rade de munitions et il faut bien souvent aller les chercher sur des cadavres au péril de sa vie. Plutôt excitant, comme le reste du jeu d'ailleurs. Non, S.T.A.L.K.E.R. ne s'annonce pas comme celui qui révolutionnera l'industrie, mais il propose une expérience, un monde différent et original qui mérite qu'on s'y attarde un peu. En test très vite, c'est promis.

June


Les militaires sont nos amis, il faut les aimer aussi...

GENRE
Hack & Slash
ÉDITEUR
THQ
DÉVELOPPEUR
Iron Lore Entertainment/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Mars 2007

TITAN QUEST : IMMORTAL THRONE

Le premier add-on pour Titan Quest n'a pas tardé à voir le jour. Un an à peine après votre voyage en Grèce, en Égypte et en Orient, il faut repartir en croisade contre des hordes de monstres en tout genre. Cette fois, la mort de Typhon, le gros méchant de Titan Quest, permet d'accéder à un portail ouvrant un passage vers un quatrième acte : Les Enfers. C'est donc sur le territoire d'Hadès que vous découvrirez de nouveaux environnements, créatures, équipements et autres. Dix niveaux supplémentaires ont été ajoutés, passant le maximum à 75. Un coffre pour stocker ses objets en trop est présent et il est même possible de transférer du matos vers un autre personnage sans ouvrir de cession multijoueur ni bidouiller le programme. Pour faciliter votre quotidien, un tri automatique s'opère pour chacun de vos sacs. Pratique, mais naturellement moins efficace que d'utiliser son cerveau pour bien arranger ses affaires comme il faut. Côté maîtrise, une seule branche est ajoutée : les rêves. À première vue, ces nouveaux pouvoirs semblent être particulièrement attrayants puisqu'ils octroient des dégâts de zone à vos attaques de mêlée. Ils permettent aussi d'endormir ses ennemis pendant un temps limité et de se téléporter derrière une cible pour l'attaquer sournoisement. Bref, tout ça offre d'autres possibilités de combos avec les huit maîtrises déjà disponibles. Bien que cette extension n'apporte pas des tonnes de modifications, l'ambiance générale de ce nouvel acte donne envie de se remettre à Titan Quest. Reste que la durée de vie semble relativement courte. Affaire à suivre !



Les PNJ enchanteurs permettent de créer des artefacts qui accordent divers pouvoirs à votre héros.



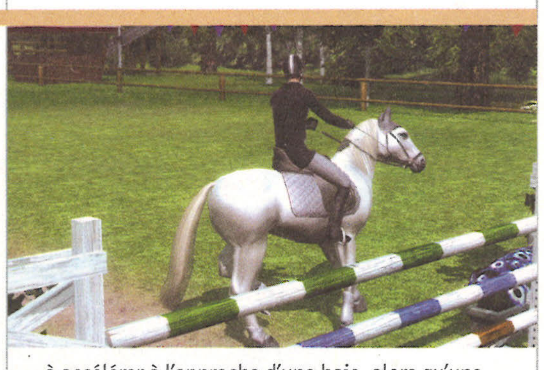
Cyd

GENRE
Chevauche !
ÉDITEUR
Micro Application
DÉVELOPPEUR
Dancing Dots/ France
SORTIE PRÉVUE
Avril 2007

RIDE !

Aujourd'hui, j'ai l'immense plaisir de vous présenter un jeu avec des chevaux. Je… Eh ! Revenez ! Ici, point de truc nunuche à la « Alexandra Ledermann » ou autres « Barbie fait du galop au pensionnat », on va parler d'un jeu de canassons pour nous, les hommes. Partant du constat que jusqu'ici, les titres équestres étaient plutôt destinés aux filles et à Yavin, les développeurs français de Dancing Dots ont décidé de viser une simulation un peu plus sérieuse. Comment ? Déjà, en affectant des personnalités aux étalons. Chaque monture aura des réactions différentes face aux obstacles. Par exemple : une jument fonceuse aura tendance à accélérer à l'approche d'une haie, alors qu'une pouliche peureuse marquera plutôt le pas. Autant de paramètres qu'il vous faudra compenser grâce à un système de « pilotage » plutôt novateur pour le genre. En effet, il ne s'agira pas de chevaucher votre destrier comme on conduit une moto, en appuyant simplement sur les gaz. Sans rentrer dans les détails, disons qu'il vous faudra surtout insuffler une direction et une vitesse à votre dada, plutôt que de le contrôler au km/h près. Bref, un titre qui semble pour une fois sortir un peu des sentiers battus, même si la réalisation est loin d'être impressionnante (les animations des pur-sang ne sont pas son point fort, un comble). De toute façon, on vous en dira plus dans le test, probablement le mois prochain. En attendant, moi je vais aller m'imprimer un t-shirt « j'ai réussi à placer huit synonymes de "cheval" sur une demi-page », parce qu'il n'y a pas de petites victoires.

Tiens, une buvette ! Allons plutôt voir par là…



Quand c'est vert, c'est que ça passe !



Faskil

FIELD OPS


Voitures en feu, émeutiers, forces de l'ordre débordées : parfois Cuba prend des airs de 9-3.

GENRE
Carnage mûrement réfléchi
EDITEUR
Freeze Interactive
DÉVELOPPEUR
Digital Reality/Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Mars 2007

Je ne sais pas pour vous, mais moi, quand je jouais à Commandos (celui de Pyro), j'étais parfois frustré, et pas uniquement parce que le jeu était difficile. J'avais une énooorme envie (© Groquik) de passer à la première personne pour allumer moi-même les vilains nazis ou explorer ces environnements si superbement détaillés. Une telle débauche de fignolage graphique, ce fantasme de modéliste maniaque, et en profiter uniquement via une vue aérienne… un vrai gaspillage. Mais c'était parfait pour positionner ses petits soldats et concevoir des embuscades bien machiavéliques. Field Ops exauce mon vœu en offrant, à tout moment, la possibilité de se glisser dans la peau de n'importe lequel de ses militaires pour prendre les choses (enfin, le fusil) en main. À ce jour, le moteur 3D ne tourne pas encore à plein régime, subissant encore quelques crises de hoquet, mais il fait tout son possible pour flatter la rétine avec une physique convaincante (ça vole dans tous les sens après une déflagration) et des effets de fumée/particules plutôt fins. Il reste quand même du boulot et ça serait dommage que cette partie du jeu souffre d'une finition à la truelle émoussée… Restons optimistes.

Fidel au poste

Pour aller taper Cubains, Afghans ou autres terroristes assimilés, mieux vaut faire appel à une équipe de pros : ça tombe bien, la chair à canon se bouscule au portillon. Jusqu'à seize membres des forces spéciales S.O.G. composent votre squad, chacun appartenant à une « classe » spécifique. Le toubib soigne, l'ingénieur tripote les boîtiers électriques, les autres cartonnent tout ce qui bouge avec des calibres plus ou moins lourds… Sabotage, prise de bâtiments, neutralisation de chefs de guerre, les objectifs restent classiques. En vue tactique, hormis quelques légers soucis de pathfinding lors de l'usage des véhicules, pas grand-chose à signaler : c'est ici que vous ferez carburer vos neurones en positionnant judicieusement vos grunts par rapport à la topographie des maps. On s'aperçoit assez vite qu'hormis les gradés (ici appelés héros), c'est pas la joie question précision de tir. Sont un peu miros les troufions, surtout à très courte distance : le mode FPS prend alors tout son intérêt, renforçant considérablement l'immersion dans la partie. Les contrôles sont précis, mais sans fioritures – tir, sprint, scope – et il est impossible de sauter. Digital Reality tient le bon bout, pourvu qu'ils aient le temps de tout peaufiner, le jeu sortant dans moins d'un mois lorsque vous lirez ces lignes…

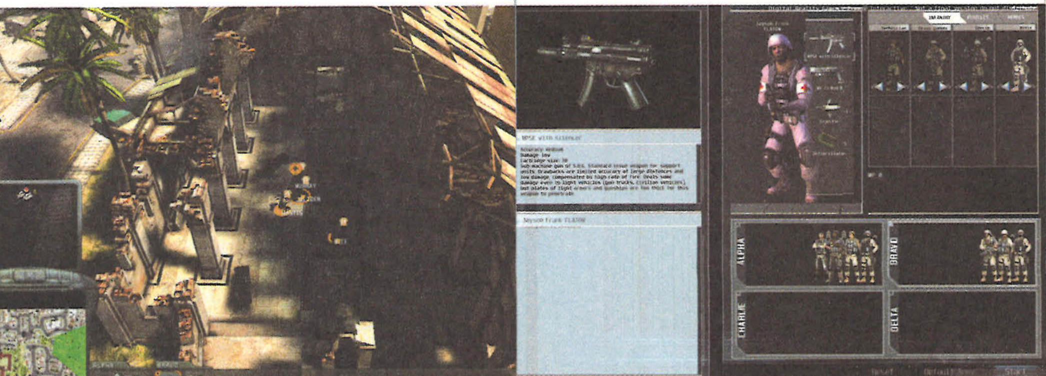
Styx

John, je ne sens plus mes jambes… Mets-moi vite un petit coup de défibrillateur avant que j'y passe.


C'est mal de se battre dans une église ! Et vu tout ce que vous tuez, vous n'irez certainement pas au paradis.


Le mode FPS sert surtout à gagner du temps : vous éliminez bien plus vite que vos coéquipiers.


Vous pouvez piquer n'importe quel engin à moteur. C'est pas le camion de mon cousin ça ?



C'est ici que l'on constitue son squad et que l'on sélectionne son équipement, véhicules compris.

GENRE
Course
ÉDITEUR
Koch Media
DÉVELOPPEUR
Techland/Pologne
SORTIE PRÉVUE
Mars 2007

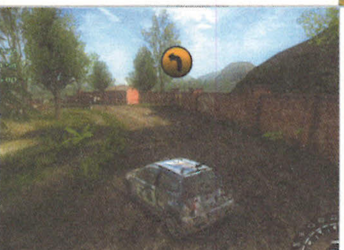
XPAND RALLY XTREME

Sorti en 2004, Xpand Rally s'avérait être un jeu de rallye relativement moyen, qui n'a pas franchement su convaincre les amateurs du genre. Aujourd'hui Techland sort une suite, qui ne semble pas relever le niveau. Sur le papier vous aurez le droit à un vaste paddock de véhicules, la possibilité d'acheter des pièces pour booster vos bolides, de nouveaux environnements et différents modes allant du Carrière au multijoueur. Bien que Xpand se veuille le plus réaliste possible, vous pourrez sélectionner une conduite orientée arcade ou simulation, selon vos aptitudes.
Dans les deux cas, les dégâts infligés à votre voiture et au pilote, après un accident, influeront sur le comportement du véhicule. Évidemment, tout ça semble relativement attrayant mais, dans les faits, ça l'est un peu moins. Disons que cette version Xtreme manque franchement d'ambition et s'annonce comme un énième jeu de rallye, qui ne risque pas de marquer les esprits. Sur cette version bêta, rien que le bruit du moteur donne envie de couper le son. On a l'impression qu'une abeille tourne en permanence autour de votre oreille, mal de crâne assuré. Niveau visuel, rien de bien impressionnant ne saute aux yeux.
Les environnements sont corrects, tout comme les modèles de véhicule, mais rien de bien transcendant. Pour le reste, les courses s'enchaînent sans donner une réelle envie de poursuivre le championnat. Bref, attendons de voir ce que la version finale nous réserve mais, pour l'instant, il faut avouer que ce nouveau Xpand Rally n'est pas franchement concluant.

Cyd



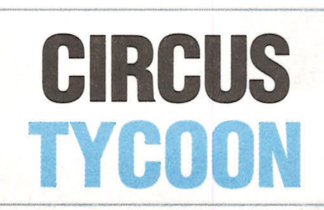
Direction la casse ! De toute façon, je n'aimais pas la couleur de cette caisse.



GENRE
Gestion
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Idea Factory/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Mars 2007

CIRCUS TYCOON

Avant de devenir ma punition du mois, Circus Tycoon n'était qu'un énième jeu de gestion et je me serais bien passé d'en apprendre l'existence. Comme son nom l'indique, le thème traité ici est le cirque. Si, si, et vous aurez le droit au grand chapiteau, aux clowns pas drôles et aux dompteurs, sans les odeurs de fauves.





Ça n'a déjà aucun intérêt de voir un mec faire le poirier en vrai, alors dans un jeu de gestion...

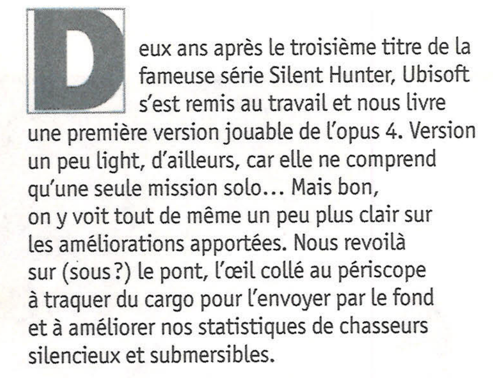
Vous incarnez un jeune homme plein d'enthousiasme qui décide de quitter son job d'employé de banque pour travailler dans le cirque de son oncle. Adieu cravate, costume et horaires de bureau ; bonjour chevaux et acrobates. Une nouvelle vie pleine de rêves l'attend, mais pour vous, c'est la galère qui débute. Il faut accepter d'endosser la casquette d'un gestionnaire qui doit remettre son cirque sur les rails du succès afin d'empocher plein de bénéfices. Histoire d'avoir la sensation de faire quelque chose de ses dix doigts, il faut gérer tout un tas d'actions diverses : embaucher des artistes, établir le planning de la journée en gérant leur stress, s'occuper des bêtes, faire de la pub pour vos spectacles, fixer le prix de vos billets d'entrée… Forcément, après une partie de Supreme Commander, c'est carrément moins intéressant. En revanche, si vous êtes fans des Tycoon, vous pourrez sûrement passer outre les graphismes désuets, les animations minables et les personnages modélisés à la hache. N'empêche, c'est très impressionnant de voir un acrobate exécuter le poirier avec des épaules aussi développées que son petit doigt, chapeau bas. Vous imaginez la qualité des représentations… On se demande même comment des petits personnages virtuels peuvent bien vouloir payer pour voir ça. Rien que là, ça cloche. Oh, oh, oh ! Mais on va attendre le test, hein, les petits enfants ?

Cyd





Le contexte de la mission en preview est simple : libérer Manille et les Philippines.



Deux ans après le troisième titre de la fameuse série Silent Hunter, Ubisoft s'est remis au travail et nous livre une première version jouable de l'opus 4. Version un peu light, d'ailleurs, car elle ne comprend qu'une seule mission solo... Mais bon, on y voit tout de même un peu plus clair sur les améliorations apportées. Nous revoilà sur (sous ?) le pont, l'œil collé au périscope à traquer du cargo pour l'envoyer par le fond et à améliorer nos statistiques de chasseurs silencieux et submersibles.

L'eau ça mouille

Alors quoi de neuf sous le soleil ? Une nouvelle campagne (encore heureux !) remplie de sous-marins, une prise en main repensée, un soupçon de jeu de rôle dans la gestion de l'équipage et enfin des textes en français à l'écran ! On sent bien, sur la seule mission disponible, que l'interface a été optimisée, les icones sont plus jolis et moins gros que dans SH 3, les portraits des officiers ont disparu. La gestion de l'équipage – évolution introduite dans le 3 – est ici reprise : de quart en quart, les marins se relaient aux postes de navigation ou se reposent. Les batailles remportées permettent à tout ce petit monde d'acquérir de l'expérience, ce qui améliore le rendement. Il faut choisir avec minutie les hommes affectés aux différents postes selon leurs compétences, ça ne rigole pas dans un sous-marin ! Chose étonnante : les postes radio et l'écran de gestion des dégâts ont été simplifiés par rapport à SHIII, alors qu'il est annoncé une activité radio supérieure ! À confirmer lors de la campagne. Sinon, le catalogue des navires disponibles a été augmenté. Les développeurs ont apporté un soin particulier aux bâtiments japonais et ont voulu restituer une grande variété de navires, de superstructures ou de compagnies maritimes. Le seul manque est, encore, celui des sous-marins gérés par l'intelligence artificielle, qui ne sont pas présents.

Un petit aperçu de la nouvelle interface, avec un rendu de la mer époustouflant.



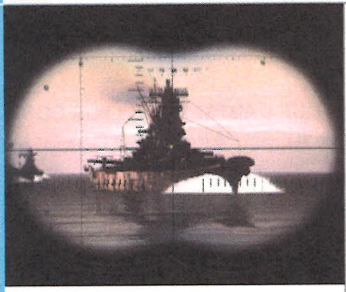
SILENT HUNTER 4 : WOLVES OF THE PACIFIC

GENRE
Sonar et torpilles

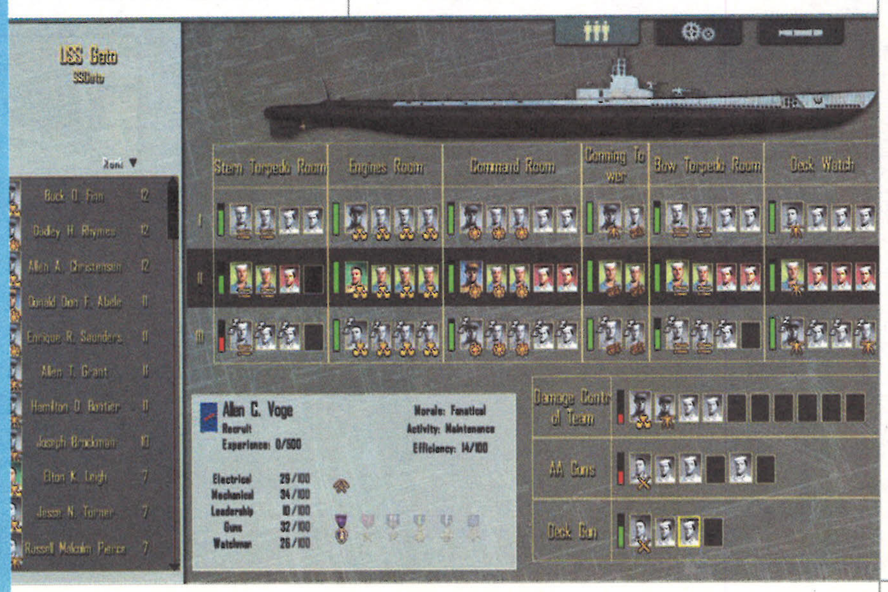
ÉDITEUR
Ubisoft

DÉVELOPPEUR
Ubisoft Roumanie

SORTIE PRÉVUE
Mars 2007



C'est mignon tous ces portraits, on se croirait chez les Sims.



11 ans, du poil au menton

Plus de dix ans et deux incursions dans l'Atlantique après le premier jeu, Ubisoft nous ramène donc dans l'océan Pacifique pour combattre, une fois de plus, la marine impériale japonaise. La boucle est bouclée. Pensé au début comme une simple extension de SH 3, Silent Hunter 4 : Wolves of the Pacific s'est rapidement imposé chez Ubisoft comme un titre à part entière et a nécessité un temps de développement record sur les bases de son prédécesseur. Visuellement, le résultat est là, c'est beau ; le rendu de la mer et des vagues d'étrave est à tomber ! Reste à voir, lors du test, si les améliorations proposées justifient vraiment un nouveau jeu vendu au prix fort. Le mode multijoueur Confrontation apportera-t-il un peu de fraîcheur au milieu des jeux coopératifs ? Réponse le mois prochain, en attendant, je vais aller roupiller, pardon torpiller...

ffak

CE N'EST QU'UN AU REVOIR, MES FRÈRES… EH OUI, JE QUITTE JOYSTICK POUR UNE NOUVELLE AVENTURE, CECI EST MON DERNIER ÉDITO. JE FERAI PROBABLEMENT QUELQUES TESTS LE MOIS PROCHAIN, MAIS PAS TROP. ET ENSUITE, OUSTE ! JE REJOINS WODDEN SUR MONDES PERSISTANTS POUR FAIRE LE MÊME TAF QU'ICI. SI VOUS AIMEZ ME LIRE, VOUS SAVEZ OÙ ME TROUVER. ENFIN, LAISSEZ-MOI PRENDRE UN PEU DE VACANCES QUAND MÊME. JE VOUS LAISSE AVEC CYD, FASK ET STYX, LE NOUVEAU (PRESQUE) BOSS DE JOY (QUI N'A PAS TROP CHOISI SON PSEUDO ENCORE…) TCHUSS !

Fumble

MEGASTAR joystick

JEU DU MOIS

SUPREME COMMANDER

ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR GAS POWERED GAMES/ÉTATS-UNIS

DEUX POSTULANTS, DEUX JEUX AUSSI POINTUS L'UN QUE L'AUTRE DANS LEUR DOMAINE… COMMENT CHOISIR ENTRE SUPREME COMMANDER ET ARMED ASSAULT ? BON ALLEZ, VA POUR SUPCOM, PARCE QU'IL EST PLUS BRANCHOUILLE. MAIS FRANCHEMENT, LES DEUX MÉRITENT « L'INSIGNE HONNEUR » D'ÊTRE JEU DU MOIS !

Liberté d'expression



ET DIRE QUE JE COMPTAIS PASSER UNE PRÉRETRAITE PAISIBLE SUR UN MAGAZINE CONSOLE, VOUS SAVEZ, CES MACHINES DE FAINÉANTS OÙ IL N'Y A PAS BESOIN D'INSTALLER OU DE PATCHER LES JEUX (QUOIQUE…). JOYSTICK ? O.K., C'EST PARTI ! FAUT JUSTE QUE JE RÉCUPÈRE UN MONITEUR D'UNE TAILLE SUPÉRIEURE À HUIT POUCES POUR QUE JE SOIS UN PEU PLUS CRÉDIBLE. SINON, J'AIME JOUER SUR PC. PARAÎT QUE ÇA AIDE.

Le jeu du moment
WoW : THE BURNING CRUSADE
Le jeu attendu
HELLGATE : LONDON



SI VOUS AVEZ LA CHANCE DE CAPTER LA TÉLÉ US, IL FAUT ABSOLUMENT QUE VOUS MATIEZ THE CLASS, LA NOUVELLE SÉRIE PRODUITE PAR DAVID CRANE (FRIENDS). D'ABORD PARCE QUE C'EST DRÔLE ET QU'ON A BIEN BESOIN DE RIGOLER EN CE MOMENT. ENSUITE, PARCE QU'IL Y A LIZZY CAPLAN, ADORABLE BRUNE QUE J'AURAIS BIEN DEMANDÉ EN MARIAGE SI MATTHEW PERRY N'ÉTAIT PAS DÉJÀ MAQUÉ AVEC. SALAUD.

Le jeu du moment
TEST DRIVE UNLIMITED
Le jeu attendu
THE CROSSING



C'EST FOU ÇA, IL N'Y A PAS QUE DANS LE MONDE DES JEUX VIDÉO QUE L'ON TROUVE DES ARTISTES INDÉPENDANTS, TALENTUEUX ET TIMIDES. ET, OUCH, ON Y DÉNICHE MÊME DE VRAIES PETITES PERLES, PARTICULIÈREMENT EN ZIQUE ÉLECTRONIQUE. LÀ, PAR EXEMPLE, JE VIENS D'ACHETER D'EXCELLENTS TRACKS SUR WWW.BEATPORT.COM. JETEZ-Y UNE OREILLE OU DEUX VOUS AUSSI, CHERCHEZ À « FASKIL ».

Le jeu du moment
TEST DRIVE UNLIMITED
Le jeu attendu
NEED FOR SPEED UNLIMITED (ALLEZ, EA, COURAGE)

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





TOUT PUBLIC PUBLIC AVERTI PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 **Moins fun qu'un CD vierge.** **1** **Foutage de gueule pur et simple.** **2** **Expérience traumatisante.** **3** **Pas grand-chose à sauver.** **4** **Oui mais non. Dommage.** **5** **À la rigueur, pour les fous furieux du genre.** **6** **Pas mal, mais quelques problèmes gênants.** **7** **Bon jeu, bien réalisé.** **8** **Très bon jeu, une valeur sûre.** **9** **Exceptionnel.** **10** **Une future référence.**

ACTION/TACTIQUE



1) Battlefield 2142
Dice/Electronic Arts
2) Dark Messiah of Might&Magic
Arkane Studios/Ubisoft
3) Armed Assault
Bohemia Interactive/505 Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Medieval II : Total War
The Creative Assembly/Sega
3) Supreme Commander
Gas Powered Games/THQ

SPORT/SIMULATION



1) Pro Evolution Soccer 6
Konami/Konami
2) GTR 2
Sim Bin/Atari
3) Test Drive Unlimited
Eden Games/Atari

JEUX ONLINE



1) La Saga Guild Wars
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE

1) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari
2) In Memoriam 2
Lexis Numérique/Ubisoft
3) Jade Empire
BioWare Corp/2K Games



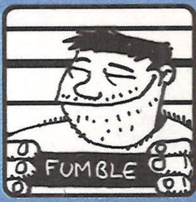
Ça y est, un nouveau chef traine ses guêtres dans la rédaction. Il est petit, chevelu et son accent toulousain rend la moitié de ses mots incompréhensibles, mais à part ça, ça le fait. Il n'y a même pas eu de bizutage, vu qu'il n'est pas sous garantie et qu'il faut au moins quatre mois pour le remplacer, on va éviter de le casser tout de suite.

Le jeu du moment
WoW : The Burning Crusade
Le jeu attendu
Virtua Fighter 5, sur PS3



C'est l'histoire de Jack Bauer dans un train. Confortablement assis dans son fauteuil, il repense à son œuvre en dégustant un beignet framboise et en admirant les mouettes qui font la course avec son corail. Non, il n'y aura pas d'explosion autre que de joie dans son train. On ne casse pas mes jouets, jamais. Bande de terroristes !

Le jeu du moment
TrackMania United
Le jeu attendu
Colin McRae Rally : DIRT



Un petit mois au Japon, ça le fait, non ? Entre deux boulots et avant un déménagement dans le sud, ça va me détendre. Le temps de m'installer et je serai juste prêt à temps pour la bêta de Warhammer Online. Et j'ai une skill dans EVE qui dure pile-poil un mois à monter. Finalement, la vie est bien faite. A+ sur le net. :P

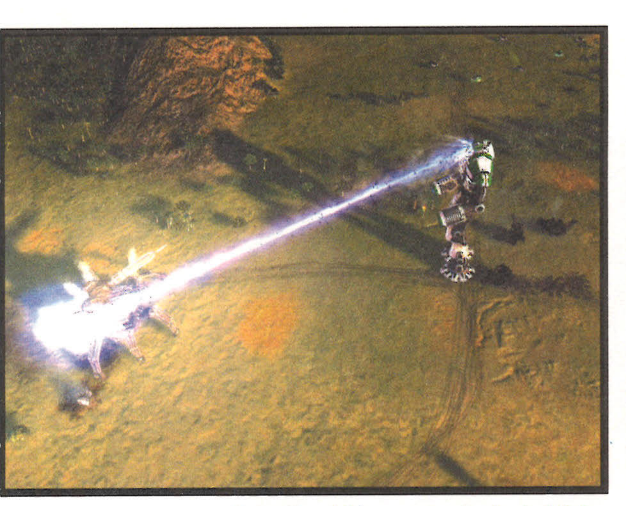
Le jeu du moment
Démission
Le jeu attendu
Nouvelle vie





Supreme Commander

SUP DE CO



Robot Sacré Géant contre Araignée Mécha. Les verts gagnent !

ATTENTION, GROS MORCEAU. APRÈS DES MOIS D'ATTENTE, LA VERSION TEST DE SUPREME COMMANDER DÉBARQUE ENFIN À JOYSTICK. ET ON ARRIVE MÊME À LA FAIRE TOURNER. UN PEU. MESSIE DES STR ? RÉVOLUTION TECHNOLOGIQUE ? L'HEURE DES RÉPONSES A ENFIN SONNÉ !

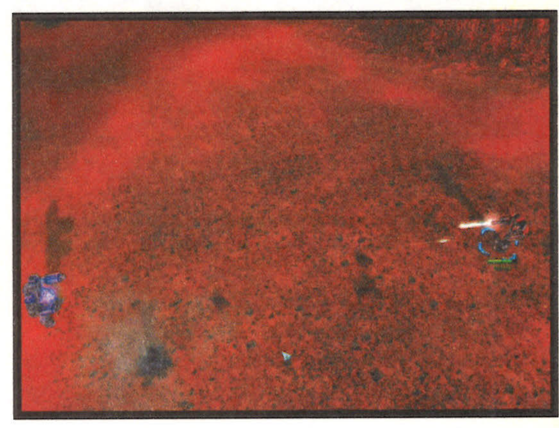
Participant activement à la construction d'une tourelle de combat T2, le commandeur Fumble ne jette qu'un coup d'œil rapide à l'escadron de bombardiers qui décolle non loin. Quasiment aucun de ces pilotes ne reviendra vivant, de toute façon. Il vient de fixer leur objectif. Maintenant, il faut lancer la grosse offensive vers la base ennemie du sud. Le temps que l'artillerie se place en position, les bombardiers auront peut-être pu écraser la défense au sol. L'immense armée de Fumble se met en branle et crr crr crrr… Et voilà je tombe à dix frames par seconde. Oh là là ! Comment ça casse l'ambiance de mon histoire, ce moteur 3D de bourgeois ! Ça rame… Je n'arrive plus à changer efficacement mes ordres sur la carte stratégique (en dézoomant à fond). Bref, c'est lourd. Mais il faut bien avancer dans le test ! Les bécanes, au boulot, étant équipées de CPU tournant dans les 2,8 GHz, avec 1 Go de RAM et des ATI X800XT, ce n'est pas vraiment le top pour les escarmouches à trois joueurs. Tant que je reste sur les scénarios de la campagne, par contre, ça va. Enfin, rien ne vaut mon PC perso, chez moi, avec mon Core 2 Duo 6700 à 2,66 Ghz, mes 2 Go de RAM et ma X1950XT. Non, non, c'est pas pour me la péter. C'est juste pour être franc et honnête avec vous. Sans ce genre de configuration, n'espérez pas trop jouer à Supreme Commander. Ou alors avec des graphismes vraiment pauvres. Voilà, j'ai cru bon mettre ça sur le tapis le plus vite possible, comme ça, on est débarrassé. D'ailleurs, je ne colle même pas un icone Stop au surarmement à ce test, puisque, aussi gourmant soit-il, je considère que SupCom offre un jeu à la mesure de la machine qu'il demande. C'est la juste évolution des choses, un jour vous aussi, vous succomberez. N'ayez crainte, nous venons en paix.







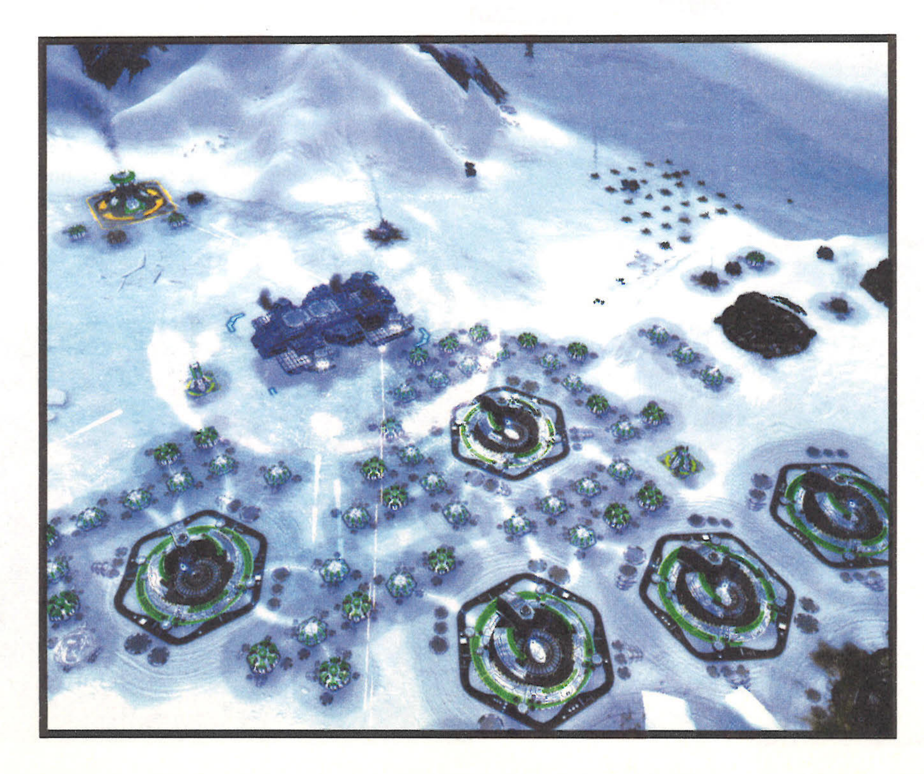
CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Gas Powered Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



Il y a un Commander de trop sur cette carte, étranger.



N'oubliez pas ! En cas de Nuculear attack : Duck and Cover, sinon vous aurez mal aux yeux.

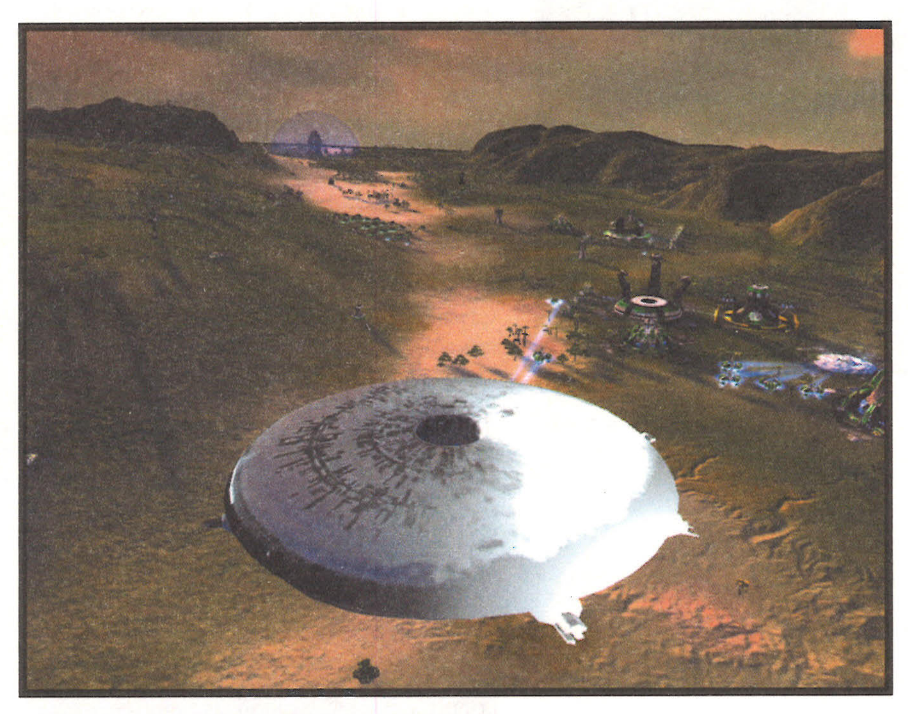


Valse à trois

Vous avez chez vous un PC vétéran de toutes les guerres et vous voulez participer à celle-ci ? Bien, continuons alors. Dans Supreme Commander, vous aurez la joie et le plaisir d'incarner l'une des trois « races humaines » qui se battent entre elles depuis des lustres. J'ai nommé : les bleus, les rouges et les verts. Oui, je sais, c'est assez original. Tenez, allez mater le test de Maelstrom, pas loin, on retrouve les mêmes. Les bleus sont bien organisés militairement et un rien fachos. Ils représentent une sorte de « forces du bien » contre le terrorisme, pour la liberté et la paix,

Oh non ! Les bleus construisent une arme nommée Black Sun, qui peut détruire des planètes entières ! Mais où vont-ils chercher tout ça ?



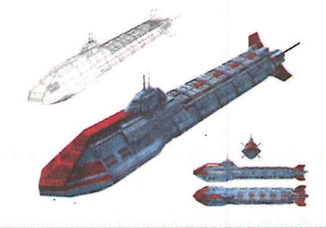


ce qui consiste à péter la gueule aux deux autres factions. Les rouges, eux, parlent avec un accent russe et se montrent plutôt rebelles sur les bords. C'est pour ça qu'ils sont carrément plus crades aussi, avec de longs cheveux gras et des cartes 3D intégrées dans leurs colonnes vertébrales. Chassés pour le sport par les bleus, les rouges n'aspirent qu'à l'indépendance et à la paix, ce qui consiste à péter la gueule aux deux autres factions. Les verts, enfin, mettent en pratique une philosophie pacifique : la Voie, enseignée par des babas cools aliens, aujourd'hui rayés de la carte galactique par les bleus ou les rouges, ou les deux, je sais plus. Les verts sont illuminés et détiennent LA vérité. Légèrement agacés par l'éradication de leurs potes E.T., ils ont décidé de mettre leur technologie avancée au service de la Voie, pour répandre la paix dans les esprits et l'amour dans les cœurs, ce qui consiste à péter la gueule aux deux autres factions.

En résumé : UEF, Cybran et Aeon

Bien entendu, il existe au sein de chaque faction des personnages clés qui ne pensent pas totalement comme les autres, ce qui complique horriblement le scénario (non, pas vraiment en fait). On pourrait même arriver à une paix universelle, ce qui serait franchement déplacé, après tout ce temps passé à péter la gueule aux autres. Quoi qu'il en soit, ce n'est pas votre problème, vous n'êtes qu'un pauvre héros enfermé dans un robot géant au design plus que douteux… Comment voulez-vous paraître crédible au volant d'un sous-Goldorak raté, dessiné par le neveu du chef de produit de Gas Powered Games (Kevin, 4 ans et demi). Il n'y a bien que chez les verts qu'on ne frise pas le ridicule. Ça semble vraiment plaire aux développeurs, en tout cas. C'est peut-être un effet rétro-underground voulu… Le design du reste des grosses unités est aussi décadent : d'autres Golgoth 13, une araignée Zoïd, une soucoupe des années soixante-dix, un char Playmobil, des véhicules genre voitures télécommandées… un vrai hymne à la fin du xx[e] siècle. Ce qu'on ne peut pas leur reprocher,

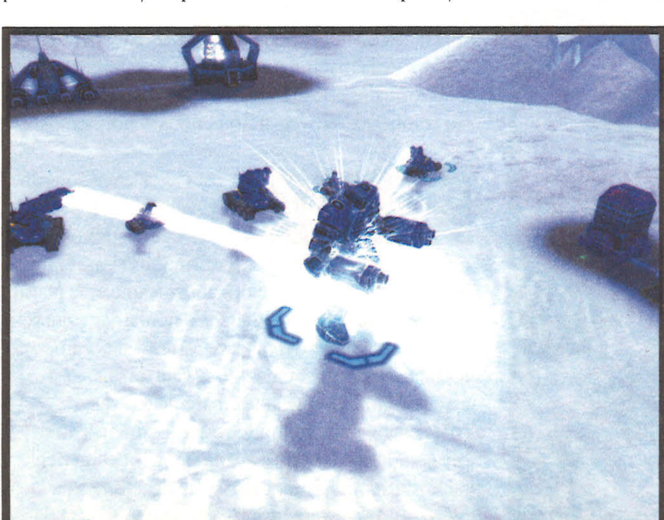
SupCom offre un jeu à la mesure de la machine qu'il demande.



Un peu de technique

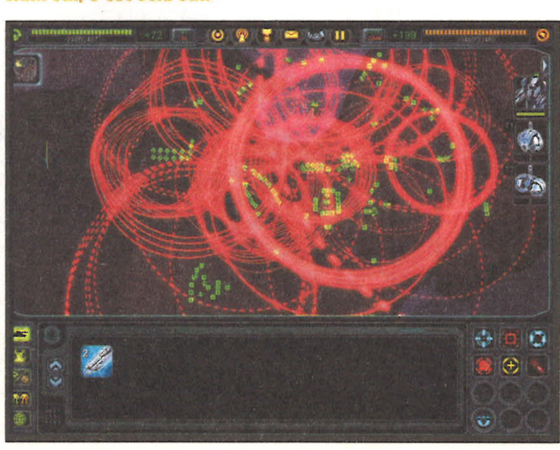
J'en ai déjà parlé en début de test. Pas de mystère ici : pour le multi, sortez le porte-monnaie, si vous ne possédez pas déjà un Dual Core. Et pas un petit. Pour le solo, en serrant un peu les dents, et en virant ombres et aliasing, c'est supportable. Que dire de plus ?

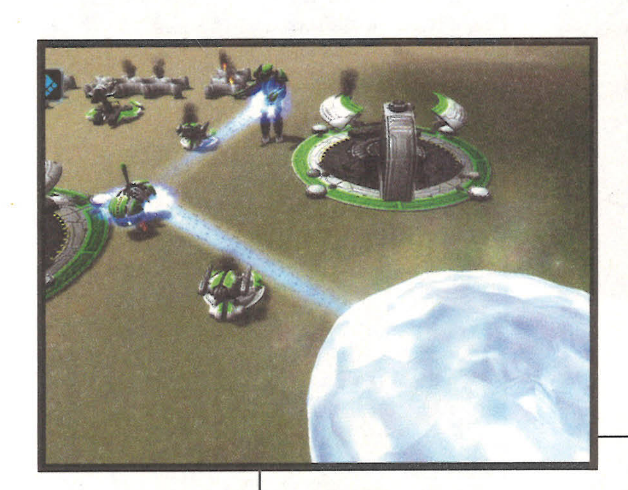




Hi, hi, hi, ça chatouille. Upgrader votre commandeur fait partie des choses utiles, mais chères et largement sous-estimées, du jeu.

Hum oui, c'est cela oui.







À gauche, SupCom, avec les détails au minimum. À droite, SupCom au max. Ensuite tout dépend du nombre d'unités avec lesquelles vous allez jouer. Vous devriez trouver un juste équilibre.

Comment paraître crédible au volant d'un sous-Goldorak raté, dessiné par Kevin, 4 ans et demi ?

c'est d'avoir l'air extrêmement guerrier. Et c'est un peu ce qu'on leur demande. Et puis, je raille, mais au final on passe peu de temps à les admirer, ces unités. On joue principalement en vue stratégique, avec des petits carrés verts, bleus et rouges. Ou alors de suffisamment haut pour ne voir qu'une bataille de briques de Lego. Ce n'est pas bien grave, leur look. Idem pour les cartes. D'aucuns se plaindront qu'elles sont trop plates, qu'elles manquent de vie, ouin, ouin, ouin. Personnellement, ça ne me dérange pas, je suis là pour raser des bases ennemies, pas pour admirer les « zolis oiseaux » qui volent entre les obus. Je ne me considère pas assez sadique pour prendre plaisir à regarder la faune s'évaporer quand une explosion nucléaire fleurit, donc je me moque qu'elle ne soit pas représentée. Bref, une fois habitué au design, on trouve les graphismes fins et agréables ; les animations soignées et discrètes. La réalisation gardant les meilleurs shaders pour les grosses attaques spéciales. Classe. Bizarre, mais classe.

La doc raconte n'importe quoi, mieux vaut se triturer les méninges pour exploiter au mieux les transports de troupes. Une fois maîtrisé, cet élément de gameplay est fort appréciable.

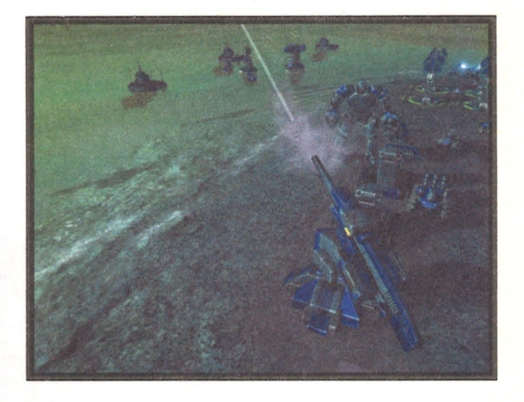


Le plaisir du Bi

Le double écran c'est un beau coup de pub, mais là c'est vraiment le Quad Core qu'il faut sortir. Un jour peut-être, vous pourrez. Et vous le voudrez. Si, si, je le sais. Essayez juste une fois de lancer SupCom avec deux écrans et vous aussi, vous sentirez ce sentiment de puissance, cette sensation d'extrême leetness irrésistible. Oh oui, bébé.

Tower défonce

Vous débarquez donc dans un coin de planète, pour suivre les ordres de vos supérieurs durant la campagne scénarisée. Cette dernière, comme le genre le veut – et c'est bien dommage –, ne vous donne pas accès à toutes les technologies tout de suite. Vous débutez donc



avec deux trottinettes et un « lance-cure-dents ». Rapidement vous obtenez les visas pour les véhicules T2, puis T3, et enfin on vous laisse jouer avec les armes expérimentales. Pardon, j'ai dit rapidement ? Faux. Avec environ 1 h 30 à deux heures de jeu par mission, Supreme Commander se transforme vite en STR d'endurance. Votre petite zone de départ s'étand au fur et à mesure que l'on vous donne de nouveaux objectifs, et il faut adapter sa stratégie pour en venir à bout. Dans le cas contraire, vous avez peu de chance de mourir, surtout si vous optez pour la « tower defence ». Les tourelles (sol-sol, sol-air et torpille) sont terriblement efficaces et une base bien équipée s'avérera ultra-difficile à prendre. En revanche, vous pouvez y moisir pendant des heures si vous ne comprenez pas comment pulvériser les barrières adverses, car des tourelles, l'ennemi en a aussi. Bon,



Le recyclage permet, sur le champ de bataille, de transformer les carcasses en matière utilisable. Et les arbres aussi. Mais impossible de trouver comment mettre les ingénieurs en « recyclage automatique » sur une zone. Il faut cliquer élément par élément. Quelqu'un sait-il comment faire ?





Sans des waypoints bien définis, les unités ont tendance à foncer droit sur les cibles. Et le pathfinding, une fois de plus, est aux fraises.

Deux heures par mission... SupCom : un STR d'endurance !

ça demande pas non plus d'être le grand « Stratéguerre » : une bonne gestion des trois types d'unités (terre, air, mer) suffira. Et, sinon, vous entassez quelques centaines de trucs au hasard et vous les balancez en ligne droite. Quoique, quoique... ça ne marche pas super bien non plus.

Il a coulé mon porte-avions !

Autre chose qui ne fonctionne pas, avec Supreme Commander, c'est le rush de début de partie. Tout simplement parce que vous avez peu d'unités, qu'en face il y a un autre Commander et qu'il suffit d'une tourelle pour arrêter n'importe quel petit assaut pervers. On ne rushe pas dans SupCom en multi. Oh, vous pouvez toujours tenter de foncer dans le tas avec votre propre robot. Oui. Je vous rappelle qu'une explosion nucléaire se produit dès que le champion ennemi succombe, donc en général, on ne fait pas trop dans le corps à corps. En revanche, une partie multi verra se développer des technologies T2, voire T3, mais il faudra des joueurs particulièrement doués et patients pour construire des armes expérimentales tout en menant un ou plusieurs fronts. Les ressources à fournir sont faramineuses ! Autant la campagne solo est prévue pour que le joueur s'en serve, autant, en LAN ou online... qui voudra en prendre la peine ? Dommage, remarquez, car les lasers d'un kilomètre de large, les explosions atomiques, les unités cent fois plus grosses que la moyenne... ça a de la gueule tout de même ! Si la partie est suffisamment équilibrée et que tous les participants arrivent à se tenir tête pendant trois ou quatre heures, alors peut-être pourront-ils déclencher de jolis spectacles.

Pas Supreme pour rien

C'est un peu le souci de Supreme Commander. Ce n'est pas un jeu « casual gamer ». Ce n'est pas un jeu aisé à prendre en main. Et ce n'est certainement pas un jeu facile à maîtriser. On peut rapidement voir que les unités de chaque camp sont quasiment semblables. Il faut en revanche un certain temps pour apprendre leurs subtiles différences. Attaque à aire d'effet chez les verts, tir rapide pour les bleus avec la « même » tourelle. Tel char rouge tire plus loin, mais résiste moins bien que le char de même niveau bleu. Qui est d'ailleurs aussi plus véloce que celui des verts (et autrement plus solide que les deux autres). Etc. Ce ne sont que des exemples au hasard, vous lirez la doc pour les vraies stats. Et des unités il y en a des tas, et on les dirige par poignées vingt, cinquante, cent. Comment se sert-on des boucliers énergétiques ? Comment gérer la furtivité ? Les progrès faits par l'interface sont certes très impressionnants : attaques coordonnées, queues de commandes et de constructions, zoom avant/arrière sur la carte très performant... Mais, dans le fond, la microgestion reste très, trop importante (voir notamment l'encadré sur les ressources, et quelques légendes de screen agacées). On retombe donc dans le principal problème des jeux du genre : s'il n'existe pas un moyen de rencontrer des joueurs du même niveau que soi, l'expérience SupCom ne sera qu'une immense frustration. Cela dit, si vous aimez les STR, ou que vous souhaitez vous y mettre, ce jeu est réellement fait pour vous, si ce n'est que pour le solo. Il annihile totalement la concurrence.

SupFumble

Surtout, rester zen

L'une des difficultés les plus retorses de Supreme Commander consiste à équilibrer les deux ressources nécessaires à la construction des bâtiments et des troupes : la matière et l'énergie. La moindre faute et vous voilà quasiment paralysé. Votre stratégie demandera aussi de choisir entre diriger tous vos apports vers une seule production balèze, en boostant celle-ci avec des ingénieurs, ou les répartir de façon homogène. Bien entendu, la raison ne gagne pas toujours dans la planification des constructions. Attention : jouer au plus malin avec les grosses bom-bombes peut coûter plus cher que prévu.



Allez ! Bossez feignasses ! Ce genre de configuration accélère la production mais siphonne complètement vos ressources.



Le plus gros défaut de SupCom : on ne reçoit aucune alerte lors d'échauffourée avec l'ennemi (sauf pour le commandeur). Z'avez intérêt à surveiller la vue stratégique...

En Deux Mots

Beaucoup moins révolutionnaire que ce à quoi je m'attendais, Supreme Commander n'en est pas moins un STR pointu et efficace, à conseiller à tout le m... tous les riches possesseurs de Dual Core. Même si, de toute évidence, les novices ont intérêt à se méfier une fois online. Ça va faire mal. L'avantage, c'est qu'ils sont sûrs qu'il y aura beaucoup de joueurs. Pas comme pour tout un tas d'autres STR.

- \+ Épique
- \+ Très prenant
- \+ Le design assumé
- − Grosse config uniquement
- − Dur à maîtriser
- − Trop de microgestion

9	Technique
8	Artistique
8	Intérêt



Sam & Max Episode 3 :

PREMIER FAUX PAS

The Mole, The Mob and The Meatball

POUR ME FAIRE PLAISIR, LES DÉVELOPPEURS DE TELLTALE ONT ACCEPTÉ DE BOSSER PLUS VITE ET DE SORTIR LES ÉPISODES DE SAM & MAX DANS DES DÉLAIS PLUS COURTS. MAIS MAINTENANT QUE J'Y PENSE, JE ME DEMANDE SI C'ÉTAIT VRAIMENT UNE BONNE IDÉE.

Ami lecteur, ma peine est grande. Comme le braillerait cette cruche d'Olivia, il est écorché mon petit cœur tout mou. Tout ça à cause d'un clébard et d'un lapin, je vous jure. Et pourtant, les choses avaient plutôt bien commencé. Episode 1 avait amorcé des retrouvailles en grande pompe, Episode 2 m'avait décoché douze fous rires à la minute et puis… ben, et puis plus rien. La débandade. Le coup de mou. Le drame. À tel point que cela m'inquiète très sérieusement pour la suite des aventures de nos deux détectives préférés. Mais je vous sens tout fébriles à la lecture de ce triste constat, laissez-moi donc vous expliquer ce qui ne va pas. En premier lieu, The Mole, The Mob and The Meatball est beaucoup plus court que les deux opus précédents (pratiquement moitié moins long). Déjà, rien que ça, quand on connaît la durée de vie initiale d'un épisode normal, ça fâche un petit peu. Mais ce n'est pas le pire. Episode 3 ressemble à s'y méprendre à une copie carbone des deux précédents. Autant les similitudes ne m'avaient pas particulièrement choqué entre le 1 et le 2, autant là, ça commence à se voir. Une fois encore, il va falloir acheter un objet hors de prix à Bosco (qui a une fois de plus changé d'accent), rendre visite à Sybil (qui a de nouveau changé de taf pour coller au scénar), résoudre trois « défis », tout ça pour finalement parvenir au face-à-face avec le « boss » final.

Déjà-vu, vous dites ?

On pourrait se rassurer en se disant qu'après tout, ce qui compte, ce sont les vannes. Bon, vous êtes bien assis ? Parce qu'après les bons moments à se pisser dessus dans Situation Comedy, cet Episode 3 ressemble à s'y méprendre à un spectacle de Bigard : c'est lourd, inutilement appuyé et parfois franchement insultant pour nos neurones. On a même droit à une salve de « Ta mère », c'est dire… Je sais, je vois déjà d'ici votre mine déconfite, les lèvres tremblantes et la larme à l'œil, couinant un inaudible « snif » qui me fend le cœur. Et croyez-moi, j'aimerais bien vous rendre le sourire en vous disant que je viens de passer une page à raconter n'importe quoi. Mais non. Il va falloir être fort. Cet Episode 3 est médiocre. Et tout cela ne m'inspire rien de bon pour la suite. En attendant, je vous laisse, je vais me pendre.

Faskil



Les Sopranos, version Sam & Max. Vous comprendrez en y jouant…

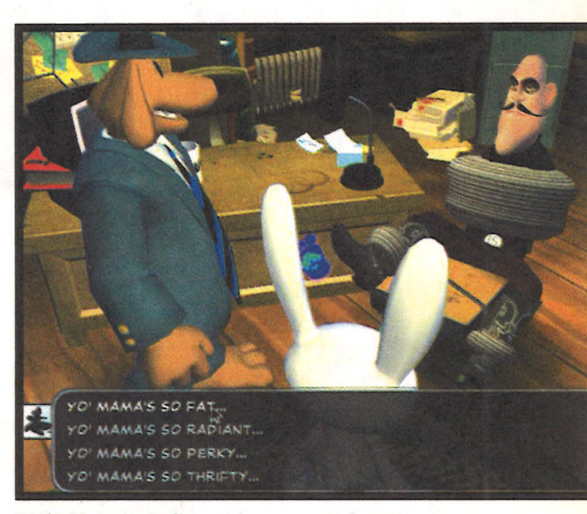


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Telltale Games
DÉVELOPPEUR Telltale Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

Un peu de technique

Bon, ben, c'est comme le gameplay, ça n'a pas changé depuis la dernière fois, c'est toujours le même moteur. Donc si les deux premiers opus tournaient chez vous, il n'y aura pas de souci avec ce nouvel épisode.



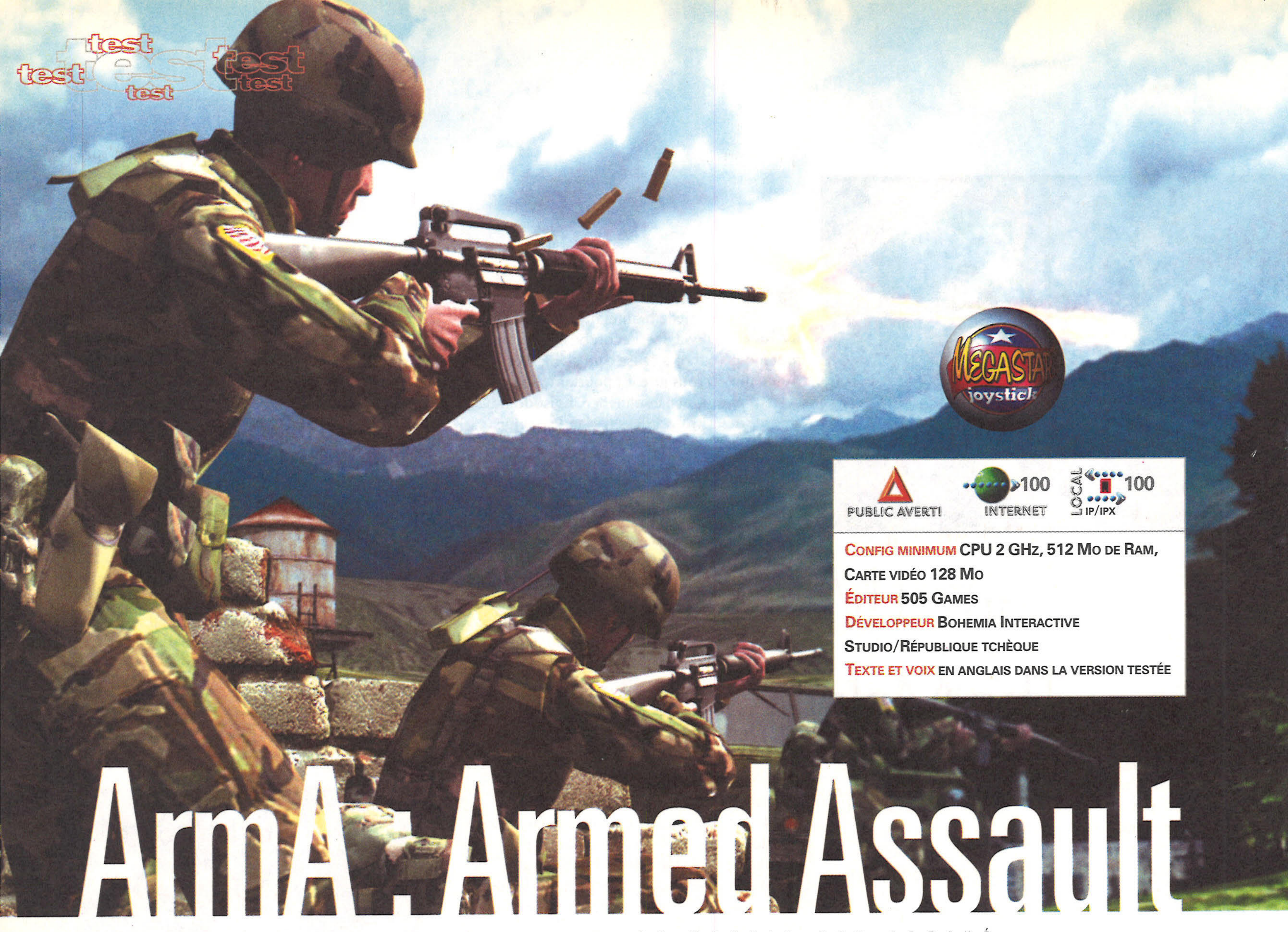
On était en droit d'attendre un peu mieux que de vulgaires « Ta mère… » Sont partis en vacances, les dialoguistes de Telltale ?

En Deux Mots

Après un départ en fanfare, premier faux pas pour Telltale. Un Episode 3 en dessous de tout qui fait un peu l'effet d'une douche froide. Reste à espérer qu'ils se ressaisiront d'ici le 4.

- \+ Ma dose mensuelle de Sam & Max.
- − Beaucoup trop court.
- − Beaucoup moins drôle
- − Redondant avec l'Episode 2

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	4



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR 505 Games
DÉVELOPPEUR Bohemia Interactive Studio/République tchèque
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

ArmA : Armed Assault

LE MESSIE EST ARRIVÉ

VOUS AVEZ MOINS DE 24 ANS ET VOUS REGRETTEZ LA FIN DU SERVICE MILITAIRE ? PAS DE PROBLÈME ! GRÂCE À ARMED ASSAULT, À VOUS LES MARCHES COMMANDOS DE 40 KM, LA JOIE DE RAMPER DANS LA BOUE OU DE CONDUIRE VOTRE VBL À MOITIÉ BOURRÉ APRÈS UNE FÊTE AU FOYER. IL NE MANQUE PLUS QUE L'ÉCONOME POUR ÉPLUCHER LES PATATES.

Bohemia Interactive a deux types de clients. D'un côté, il y a les joueurs qui veulent ressentir le grand frisson de la guerre, et, de l'autre, les militaires qui ont besoin d'un simulateur pour entraîner leurs hommes et éviter qu'ils reviennent au pays dans un sac en plastique. Nous pourrions aussi parler des jeunes psychopathes qui désirent simplement apprendre comment massacrer leurs camarades d'école, mais comme ils ne doivent pas représenter plus de 30 % des amateurs de jeux vidéo, autant éluder le sujet. Bref, Armed Assault et le simulateur militaire développé par Bohemia sont construits sur la même base. Le moteur 3D se devant de satisfaire l'armée, il a été conçu dans un souci de précision et de réalisme. Tous les effets visuels destinés à nous en mettre plein la vue sont passés à la trappe, mais sous son apparente austérité, Armed Assault cache une beauté unique… Que ce soit la palette de couleur, la densité de la végétation ou le réglage de la luminosité du soleil, tous les éléments graphiques ont pour objectif de reproduire la réalité. Le résultat manque totalement de poésie, mais jamais un jeu n'a été aussi crédible. Regardez les captures d'écran : certaines ressemblent à s'y méprendre à des photos. La conséquence d'un tel photoréalisme est tout simplement de favoriser l'immersion. En un mot comme en cent, on s'y croirait, vraiment.

À vous de jouer

Le concept d'ArmA est simple : vous êtes un soldat engagé dans un conflit entre deux États ne réussissant pas à se partager une petite île de 400 km². L'état-major vous confie des missions visant à rétablir la paix en vous précisant quels sont les objectifs à atteindre : saboter

Renforts de frame-rate

Même avec un PC très récent, certains joueurs ne parviennent pas à avoir un frame-rate décent alors que d'autres, sur des machines datant de deux ou trois ans, obtiennent des résultats plus qu'honorables. Avant de bidouiller les options graphiques du jeu, commencez par installer DirectX 9.0c : aussi idiot que ça puisse paraître, Microsoft sort constamment des mises à jour de DirectX sans prendre la peine de changer le numéro de version. La dernière est sortie en décembre 2006. Récupérez ensuite les nouveaux drivers de votre carte 3D, et si ça ne suffit pas, allez dans les options graphiques d'ArmA et baissez les détails des textures, des modèles et surtout des ombres. Enfin, vous pouvez éditer le fichier « votrenom.ArmAProfile » localisé dans le dossier « Mes Documents\Arma ». Le paramètre sceneComplexity détermine le nombre maximal de polygones affiché à l'écran. En le passant de 300 000 à 100 000, le jeu sera bien plus fluide, mais souffrira de problèmes de clipping. À vous de voir !

un pont, éliminer un général ennemi, prendre d'assaut un camp d'entraînement, tendre une embuscade à un convoi, etc. Une fois largué sur la carte, seul ou avec votre squad, vous êtes livré à vous-même. Vous pouvez choisir de suivre les directives de votre hiérarchie ou assurer vous-même le rôle d'officier supérieur. Dans ce cas, l'interface de commandement vous permettra d'indiquer à vos hommes quelle formation adopter, s'ils doivent tirer à vue ou attendre vos ordres, embarquer dans un camion, concentrer leur feu sur une cible, et ainsi de suite. Tout ceci se fait à l'aide de menus contextuels et de messages radio préenregistrés. Au premier abord, toutes ces options sont plutôt complexes à appréhender, mais avec un peu (beaucoup) de pratique, vous vous rendrez compte de la puissance de l'interface. Vous en aurez d'ailleurs forcément besoin, car vous passerez la plupart de votre temps à positionner vos troupes et à vous déplacer à travers les 400 km² de terrain grâce aux véhicules mis à votre disposition. Bien sûr, à moins qu'on ne vous ait confié des blindés, vous devrez souvent vous contenter de votre paire de Rangers ou, à la limite, d'une vieille voiture ou d'un tracteur agricole garé à côté d'une grange.

Dépoussiérez votre cerveau

Dans la plupart des missions, le résultat de vos actions est déterminé avant même d'engager l'ennemi. Au moment où vous pressez la détente, il est déjà trop tard : si votre plan est mal pensé, inutile de compter sur vos réflexes pour vous en sortir. Si vous êtes à découvert et que vous laissez à l'adversaire une chance de vous tirer dessus, vous êtes bien parti pour ne jamais revenir. L'erreur ne pardonne pas : une seule balle dans la tête ou un organe vital (je parle des machins contenus dans votre torse) et vous serez fixé sur l'existence d'une vie après la mort. Si par chance vous vous faites exploser la rotule, vous pourrez toujours ramper jusqu'à un médic afin qu'il vous remette debout. Autre solution en cas de pépin : vous réincarner dans le corps d'un des membres de votre squad. D'ailleurs, même si vous ne mordez pas la poussière, il est souvent utile de contrôler vos hommes personnellement pour aborder une manœuvre d'encerclement ou tendre une embuscade. Les principaux facteurs à prendre en compte avant d'affronter l'ennemi sont votre distance d'engagement, votre puissance de feu et votre retraite. Par exemple, si vous devez attaquer une base ennemie, vous devrez positionner vos fantassins à une portée de tir optimale en prenant garde à ce que vos spécialistes antitanks puissent anéantir tous les blindés adverses avant qu'ils n'aient le temps de riposter. Le comportement de l'I.A. n'est jamais scripté, aussi est-il courant que votre plan tourne mal ou que des renforts inamicaux pointent le bout de leur nez. C'est pourquoi vous devrez toujours prévoir un moyen pour rapidement évacuer la zone de combat, en vous dissimulant dans une ville ou en rejoignant un véhicule afin de prendre la fuite. Comme dirait le P.-D.G. de Bohemia, « Armed Assault n'est pas un FPS, c'est une simulation ». Il s'agit avant tout d'un jeu de réflexion où ruse, rigueur et expertise priment sur habileté et réflexes.

Une guerre à grande échelle

En plus des onze missions individuelles, la campagne solo propose plus de vingt objectifs scénarisés. Difficile

La nuit, tous les URAL sont gris.





Le AH-1Z de Bell est un hélicoptère d'attaque moderne et flexible.





Les pilotes apprécieront le support du TrackIR.

Le moteur 3D a été conçu dans un souci de précision et de réalisme.

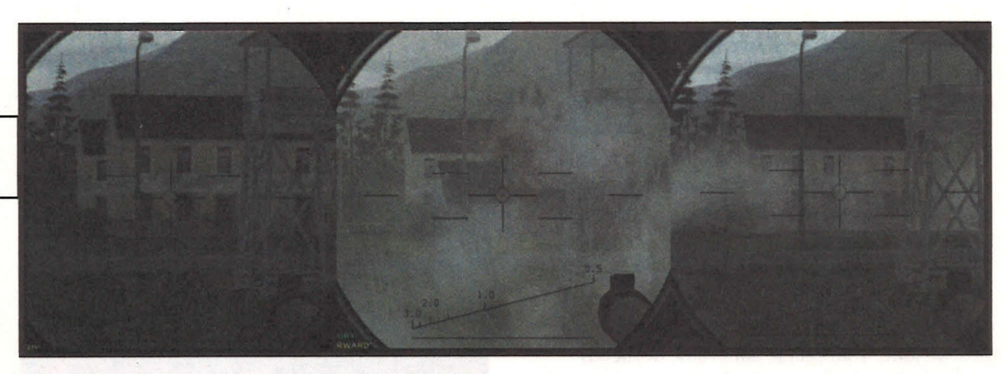


Je savais que ce n'était pas une bonne idée d'installer la base dans une cuvette...

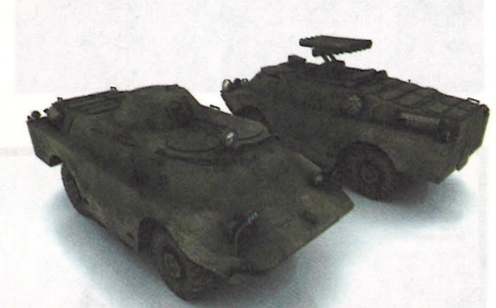


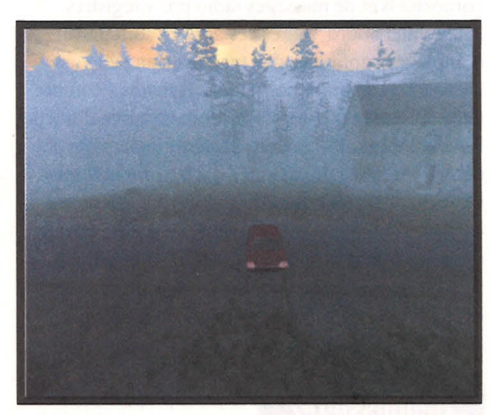
Un peu d'histoire

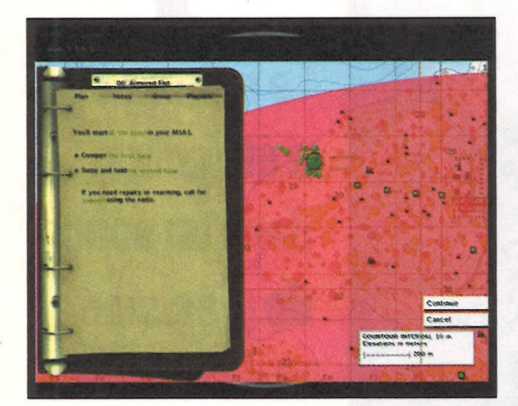
En 2001, sortait Operation Flashpoint, la première simulation militaire au monde destinée au grand public. Depuis, les développeurs de Bohemia ont travaillé sur la version Xbox du titre, une perte de temps. Ils se sont ensuite mis à rêver d'Operation Flashpoint 2 : un jeu totalement ouvert avec des milliers d'unités et de civils, aucune mission définie à l'avance et une liberté d'action absolue. Rapidement, ils se sont rendu compte que le projet était beaucoup trop ambitieux. Ils ont alors décidé de concentrer tous leurs efforts sur Armed Assault en y incluant le moteur 3D d'Operation Flahspoint 2. Le 30 novembre 2006, après deux ans de développement, une première version truffée de bugs sort en République tchèque et en Allemagne. Il aura fallu attendre le 16 février 2007 pour voir le jeu arriver en France.


Les blindés peuvent écraser le décor et détruire les bâtiments.


Abrams 1 – Camion 0




Quand on n'a pas de mines pour bloquer une route, il faut improviser.


Prenez votre temps lors du briefing : c'est l'une des étapes les plus importantes du jeu.

Au moment où vous pressez la détente, il est déjà trop tard !





d'estimer la durée de vie d'Armed Assault ; suivant la difficulté que vous choisissez, vous devriez en avoir pour vingt à trente heures avant d'en voir le bout. C'est autre chose que tous les FPS actuels qu'on peut finir en deux soirées. Et, bien que l'action se déroule sur une seule île, elle n'est pas répétitive pour autant. D'une part, la topologie de la carte est très variée : on y découvre des montagnes, de vastes forêts, des grandes plaines ou des régions parsemées de collines, des villes, des cours d'eau et même des plages ensoleillées. D'autre part, chaque mission est unique et met en scène des situations très différentes. Au début, vous vous contentez de tendre des petites embuscades tout seul. Après, vous êtes intégré à un groupe où il devient indispensable de suivre les ordres, puis de prendre le commandement. Plus tard, vous voilà à la tête d'un convoi, et ensuite vous passez conducteur de tank ou encore pilote d'hélicoptère de combat. Les batailles peuvent avoir lieu à toute heure du jour et de la nuit, et impliquer une poignée d'hommes ou des centaines de fantassins et de véhicules. Armed Assault est un jeu vaste et complexe, peut-être un peu trop, d'ailleurs…

Quatre cents bugs ?!

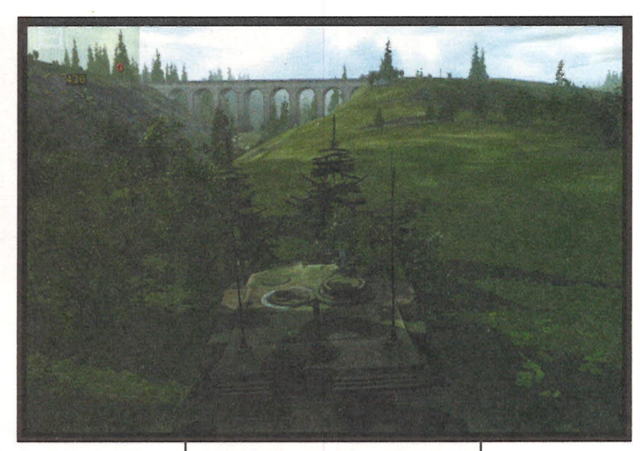
En effet, il n'est pas rare, pour ne pas dire courant, qu'une mission capote à cause d'un bug lié à l'I.A. ou à un script qui refuse de

FreeLook et TrackIR

Les fans de simulations de vol connaissent bien le TrackIR : ce petit capteur infrarouge posé sur votre écran traque les mouvements de votre tête grâce à des capteurs fixés sur votre casque audio ou votre casquette afin de les reproduire dans le jeu. Quand vous pilotez un F16, il est ainsi possible de regarder autour de vous et dans votre cockpit sans changer la direction de votre avion. Armed Assault est le premier FPS au monde à implémenter cette technologie. Quel intérêt, me demanderez-vous, étant donné que dans un FPS on peut tourner instantanément d'un mouvement de souris ? Tout d'abord, ArmA n'est pas un simple FPS : dès que vous pénétrez dans un véhicule, vous devez utiliser la fonction « freelook » si vous voulez regarder ailleurs que là où vous dirigez votre engin. Ensuite, même lorsque vous êtes à pied, c'est toujours utile de jeter un coup d'œil à droite ou à gauche lors d'un sprint en ligne droite, ou lorsque vous êtes allongé et que vous ne désirez pas bouger le reste de votre corps pour rester discret. Enfin, la possibilité de tourner la tête naturellement est un plus indéniable en matière d'immersion. Évidemment, vous devez pivoter votre crâne dans une direction tout en gardant les yeux rivés sur l'écran pour utiliser le TrackIR. Cela semble contre-intuitif et peu pratique, mais le fait est que ce système est depuis longtemps considéré comme indispensable par les passionnés de simulation de vol. Le seul problème finalement, c'est que ce petit gadget coûte environ 180 euros…

Du multi pour tout le monde !

En théorie, il n'y a pas de limite au nombre de participants pouvant rejoindre une partie d'Armed Assault. En pratique, je vous conseille de ne pas dépasser la centaine de joueurs à moins d'avoir sous la main un supercomputer relié à une connexion 100 Mbits. Le mode coopératif permet de rejouer chacune des missions de la campagne solo à plusieurs. Et grâce à l'éditeur inclus dans le jeu, il est aussi possible de créer de nouveaux objectifs ou d'en télécharger sur le Net. Pour peu que la communauté soit aussi active que celle d'Operation Flashpoint, les amateurs de coop n'ont pas trop de soucis à se faire quant à la durée de vie d'ArmA. Si vous préférez liquider vos semblables humains, ça se comprend, ArmA vous propose du CTF, du Team Deathmatch mais aussi du Capture The Island ou l'aire de jeu s'étend sur l'intégralité de l'île. Comptez un week-end entier si vous voulez batailler pour capturer puis contrôler les 400 km² de terrain ! Prévoyez aussi un chapelet et priez pour que le serveur ne plante pas avant la fin de la partie.



Avec suffisamment de C4, il est possible de faire sauter un pont.



Un peu de technique

Armed Assault peut tourner sur à peu près n'importe quelle configuration moyenne, mais si vous voulez régler la distance de vue à plus d'un kilomètre et monter les détails graphiques, il vous faudra tout de même investir dans un PC bien musclé. S'il est possible de jouer avec un vieux Pentium 4 et une Radeon 9800, sachez qu'en réglant tout au max, même un Dual Core équipé d'une GeForce 8800 finira à genoux.

Les batailles peuvent impliquer des centaines de fantassins et de véhicules.





ArmA permet de jouer à toute heure du jour et de la nuit. Ici, la brume au petit matin.

s'enclencher. Par exemple, après avoir disposé amoureusement mines et C4 le long d'une route, vous sortez vos jumelles pour constater que le convoi ennemi a décidé de rouler à côté de la chaussée et se montre incapable de traverser le pont précédant votre embuscade. Parfois, c'est votre spécialiste antichar qui pense à ce qu'il y aura à manger ce soir alors que vos hommes sont réduits en charpie par le calibre 12,7 d'un APC adverse. D'autres fois, vous arrivez à la fin d'une mission, mais rien ne se passe et vous devez tout recommencer. Vous en voulez d'autres ? Jetez un coup d'œil sur le site officiel d'Armed Assault et consultez la section support : à ce jour, pas loin de quatre cents bugs ont été répertoriés. Heureusement, la plupart auront déjà été corrigés lors de la sortie française du jeu (rappelons qu'il est dispo depuis plus de deux mois en Allemagne), et il ne fait aucun doute que Bohemia continuera à sortir des patchs comme ils l'avaient fait avec Operation Flashpoint. Mais, tout de même, ces centaines de bugs ne sont pas loin de gâcher la fête, et on a parfois l'impression d'être plus testeur que joueur.

Dr.Loser





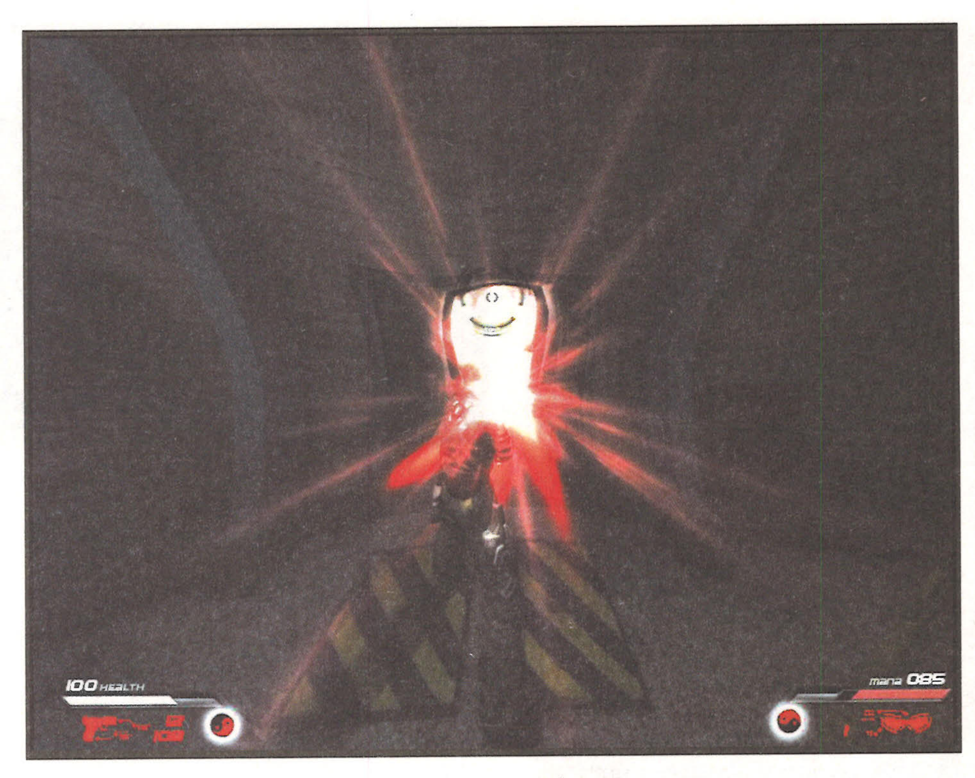
En Deux Mots

PASSIONNÉ DE FPS ET MILITANT POUR LES JEUX DESTINÉS AUX HARDCORE GAMERS, JE RÊVAIS DE POUVOIR ATTRIBUER UN SPLENDIDE 10/10 À ARMED ASSAULT. DES GRAPHISMES PHOTORÉALISTES, UNE CAMPAGNE SOLO DE PLUS DE VINGT HEURES, UN GAMEPLAY INTELLIGENT, UN MODE MULTI ÉNORME, ARMA FRÔLE LA PERFECTION. MAIS IL SOUFFRE DU MÊME DÉFAUT QU'OPERATION FLASHPOINT : DE NOMBREUX BUGS QUI SERONT SANS DOUTE CORRIGÉS AU FIL DES PATCHS MAIS QUI, EN ATTENDANT, RISQUENT DE DÉCOURAGER LA PLUPART DES JOUEURS.

- \+ Durée de vie énorme
- \+ Plus réaliste, tu meurs
- \+ Un jeu complexe et intelligent
- − Trop de bugs
- − Quelques problèmes d'optimisation

Note	
TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	8
INTÉRÊT	8

LORSQUE L'ACTUALITÉ VIDÉO LUDIQUE PARAÎT MOROSE, QUAND TOUT CE QUI ATTERRIT DANS VOTRE PC VOUS SEMBLE TROP MOU, TROP GENTILLET ET MÊME PARFOIS TROP MORALISATEUR, IL EST TEMPS D'ALLER VOIR LES DÉVELOPPEURS DES PAYS DE L'EST. EUX SAVENT VOUS REMONTER LE MORAL !





PUBLIC ADULTE

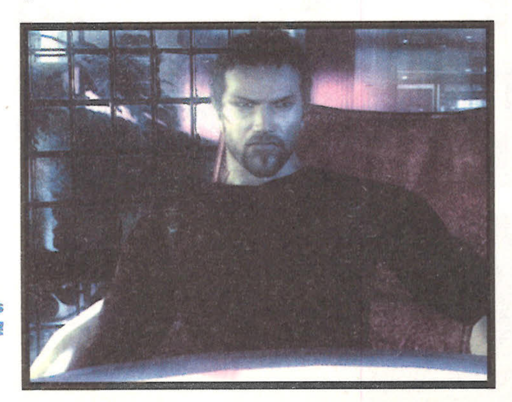
CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Metropolis Software/Pologne
TEXTE ET VOIX en anglais

Infernal

LE MAL, C'EST BIEN

Le monde se divise en deux catégories : ceux qui tuent pour le bien et ceux qui tuent pour le mal. Voilà la vision que nous offre Infernal, le jeu pas du tout politiquement correct, mais tellement jouissif du moment. Dans cet univers, deux camps mènent leur combat sur Terre sous la forme d'agences ennemies, style services secrets avec avancées technologiques et arsenaux complets à la clé. Les Abysses et la Lumière. Anges contre démons. Et au milieu se trimballe notre héros, Ryan Lennox, le bourrin de service. Ex-agent d'élite du Paradis, il se fait gentiment remercier au début de l'histoire à cause de ses méthodes jugées trop violentes. Le Boss des Enfers, Lucius Black, profite de cette belle occase pour recruter Lennox et en faire son bras armé. Il lui promet de grands pouvoirs démoniaques et surtout une revanche contre ses anciens employeurs. Ryan hésite pendant à peu près deux secondes.


Tous les matins, je bouffe du gentil, ça me revitalise.


Lennox voit les points positifs de son licenciement : le droit au sexe !

John McClane chez Tarantino

Voilà donc un bon gros salopard comme on n'en voit pas assez. Mais en dehors de ses convictions religieuses et morales, le plus important chez Lennox, c'est qu'il a la classe. Les héros charismatiques ne se bousculent pas au portillon dans les jeux que l'on voit passer alors il faut en profiter. Notre personnage, lui, ne fait pas dans la dentelle. Il tire dans le tas avant de poser les questions et passe les niveaux avec aisance et flegme. Bien sûr, il manie aussi la punchline qui tue avec brio. Genre : « Abandonne, tu n'as aucune chance. – Désolé, ça ne ferait pas bien sur mon C.V. ». Tout ça s'accompagne d'un look d'enfer qui lui permet de charmer les jolies demoiselles qu'il croise : une belle gueule mal rasée, un corps baraqué mais pas trop et des petits tatouages à la George Clooney dans Une Nuit en Enfer. Voilà le travail !

Le monde des ténèbres

Heureusement, les environnements dans lesquels évolue Lennox restent cohérents avec son style. Du monastère enfoui dans les montagnes enneigées au resto chic perché sur un gratte-ciel, chaque décor emploie le gothic-punk à merveille. Les graphismes d'Infernal n'arrivent peut-être pas au niveau des meilleurs produits du moment, mais se montrent assez bons pour rendre l'expérience agréable. Les effets de lumière sont absolument saisissants et apportent une touche presque gênante aux bâtiments religieux. Comme si les développeurs voulaient



Lucius Black, le frère caché de David Copperfield.



La dernière mode au Paradis, le cuir moulant bleu...



Et vous direz à votre patron que j'attends toujours mes indemnités !

nous pousser à nous réfugier du côté du Mal. D'ailleurs, le travail fourni sur les pouvoirs maléfiques le prouve bien.

Shotgun Diabolique

Bien sûr, Lennox possède toute la panoplie du warrior accompli. Flingues, grenades et lance-flammes donneront beaucoup de fil à retordre aux larbins du Paradis. Mais certains ennemis plus coriaces que d'autres nécessiteront des pouvoirs plus « spéciaux ». On peut charger ses tirs d'énergie démoniaque pour percer les barrières divines ou se téléporter derrière un obstacle pour dégager un peu le passage. La vision infernale permet de détecter les secrets que recèle le décor (non, on ne peut pas voir à travers les vêtements des jolies filles, j'ai essayé). Enfin, Lennox devient bien vite increvable en dévorant les âmes des cadavres qu'il laisse sur son chemin. Heureusement, ces petits bonus n'encombrent pas trop le gameplay et leur utilisation se fait de manière assez instinctive.



Le multi déchu

Allez, je vais chipoter un peu, car il ne faudrait pas que je vous fasse croire que ce jeu est parfait. Infernal souffre tout de même de quelques défauts légèrement frustrants.
À vouloir mélanger la subtilité de l'infiltration avec des ennemis en surnombre et du bourrinage massif, le résultat paraît un peu bâtard. On se demande bien ce que les techniques de discrétion viennent faire là-dedans. Surtout vu la linéarité du jeu : il n'existe quasiment jamais de passages pour contourner les adversaires histoire de les prendre par surprise. Mais le point le plus décevant du jeu reste tout de même son absence injustifiée de mode multi. Imaginez un peu les deathmatchs effrénés que l'on pourrait se faire avec ces pouvoirs démoniaques et cet univers de bad-boys !

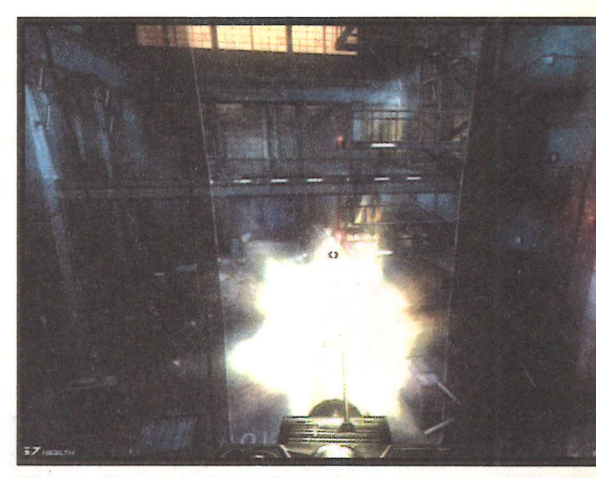
In Nomine Satanis

Enfin, ne vous inquiétez pas trop, ce petit bijou regorge de qualités qui vous feront bien vite oublier ces défauts. Tiens, même la musique cartonne ! Entre du bon gros métal lors des combats et du classique pour accompagner les scènes plus calmes (aussi bien du côté de la Lumière que des Abysses), la bande-son colle parfaitement à l'univers.
Et là, si vous n'êtes toujours pas convaincu, je ne sais plus trop quoi vous dire... Prenez le jeu de rôle In Nomine Satanis/Magna Veritas en un peu moins délire et mélangez-le à du Robert Rodriguez dans ses bons moments (donc pas Spy Kids) et vous obtiendrez Infernal, le jeu qui déchire. Oui, je suis un peu à fond, je sais. Mais en restant testeur trop longtemps, on finit par devenir un peu blasé, alors quand un titre nous surprend comme ça, on a envie de le défendre jusqu'au bout.

June

Un peu de technique

Malgré ses belles explosions et ses jolis graphismes, Infernal ne semble pas trop gourmand. Prévoyez tout de même 1Go de RAM si vous voulez un massacre plus fluide. De toute manière, votre PC a déjà dû passer par la case upgrade pour accueillir SupCom comme il se doit, donc vous n'aurez pas de souci...



Ah, vous faites moins les malins maintenant que c'est moi qui suis derrière la mitrailleuse !

En Deux Mots

SI VOUS ÊTES EN MANQUE DE DÉFOULOIR STYLÉ, JE VOUS RECOMMANDE CHAUDEMENT INFERNAL. UNE AMBIANCE À LA PAINKILLER, UN PEU DE FUN À LA SERIOUS SAM ET SURTOUT UN HÉROS QUI PÈTE LA CLASSE, COMMENT PASSER À CÔTÉ ? MOI, EN TOUT CAS, JE SUIS DÉJÀ FAN...

+ Héros excellent
+ Univers noir et jouissif
+ Bonne réalisation
- Pas de multi
- Trop linéaire



7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



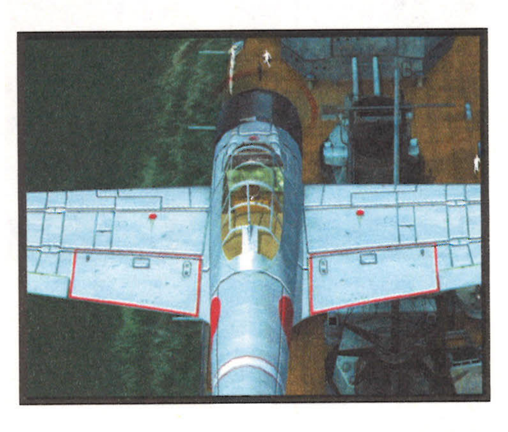
Ne réglez pas votre moniteur, c'est bien la version PC que vous regardez.



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Mithis Games/Eidos Hongrie
TEXTE ET VOIX en français

Battlestation : Midway

ARCADE STRATEGICO-HYSTÉRIQUE



MARRE DE LA GRISAILLE DE BERLIN, DE LA GADOUE EN NORMANDIE ? VENEZ SOUS LE SOLEIL DU PACIFIQUE, L'ARMÉE A BESOIN DE VOUS DANS BATTLESTATION : MIDWAY POUR DONNER UNE BELLE CORRECTION À CES ZÉROS DE JAPONAIS. LUNETTES DE SOLEIL ET LUCKY STRIKE CONSEILLÉS !



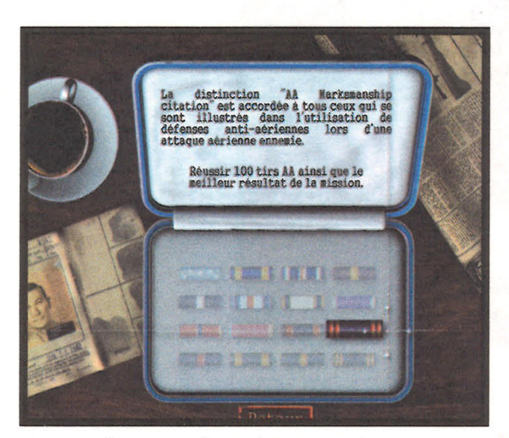


Un court briefing introduit les missions, à vous de vous débrouiller pour remplir les objectifs.

Les Japonais font le bonheur des éditeurs. Dès que ces derniers sont à court d'idées et veulent surtout renflouer les caisses, ils nous ressortent le coup du Japonais qui attaque Pearl Harbor, paisible port militaire baigné par les eaux calmes du Pacifique de 1941. Vous l'avez compris Battlestation : Midway propose une nouvelle mouture de la classique guerre du Pacifique entre Américains et Japonais, version arcade avec un soupçon de jugeote.
Avec B :M nous avons encore entre les mains un de ces jeux hybrides qui mélange à la fois action et tactique ; attention c'est quand même une stratégie light sans sucres ni calories, on n'est pas chez Sid Meier non plus ! Ce mélange de genre n'est pas désagréable et fonctionne bien même si c'est un peu déroutant au début. Une fois le jeu installé, la première chose à faire est de se coltiner le tutorial. Il est hors de question de passer outre sinon c'est la cour martiale ! Ce tuto dure à lui seul une bonne heure. C'est un peu long, un peu chiant, mais c'est pour votre bien. L'académie navale, c'est pas les vacances : vous allez apprendre les commandes du jeu ainsi que le maniement des unités et il y en a ! Navire, sous-marin, avion, porte-avion,... Manœuvrer sur la carte stratégique, tirer, plonger, torpiller, apponter, un café et l'addition...

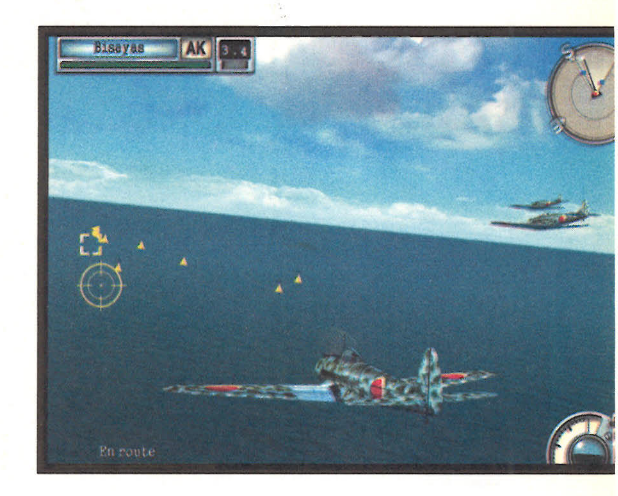
Il y en aura pour tout le monde !

Le principe de la campagne (uniquement jouable du côté U.S., faut pas déconner non plus) est assez simple : vous êtes dans la peau d'un jeune officier fraîchement muté à Pearl Harbor et, pas de bol, à peine arrivé sur place les Japonais attaquent... À bord de votre PT Boat, vous ripostez comme vous pouvez et en route vers la guerre ! Mise en scène comme un film, les missions de la campagne sont entrecoupées de films réalisés avec le moteur de jeu. Ces séquences sont sympa et présentent le contexte historique et la mission suivante.
Le moteur du jeu s'avère très propre et c'est plutôt rigolo de voir les marins se déplacer sur les navires. Le rendu du ciel est aussi étonnamment réaliste. Une fois passée la première mission de la campagne qui est purement une prise en main, vous attaquez les choses sérieuses. Son statut d'hybride arcade/stratégie permet à B :M de se



J'ai gagné ma première médaille en réussissant cent tirs anti-aériens, la classe !

jouer uniquement sur la carte stratégique. Pour cela, vous donnez les ordres aux unités et vous assignez les mouvements à la souris comme dans un « vrai » jeu de stratégie. Mais rester sur cette carte, c'est se priver de ce qui fait toute la substance et le plaisir du jeu : la partie arcade où, à bord de votre chasseur ou de votre destroyer, vous pulvérisez du Japonais au kilomètre sans vous soucier des munitions ou du kérosène, le tout dans un grand rire hystérique. D'une touche, on passe d'une unité à l'autre, sautant du coq à l'âne avec l'I.A. qui reprend votre ancien véhicule en tentant de corriger les erreurs que vous venez de faire. Cette partie clairement action est très fun et on sent que B :M a été pensé pour sortir chez nos amis de chez Xbox en face : l'interface et les menus nous sautent à la figure, les boutons sont énormes.



Arcade à tous les étages

Ce sentiment de jouer à la Xbox sur son PC n'est pas sans rappeler Oblivion dont l'interface console a été tant décriée. Ici c'est un peu moins gênant, le type de jeu ne nécessitant pas d'interface dédiée spéciale comme un jeu de rôle. Trois fenêtres, deux boutons et en voiture Simone ! B :M n'est toutefois pas un jeu de décérébré : il faut quand même bien se rappeler de tous les contrôles en jeu (merci le tutorial), car chaque unité a son propre mode de fonctionnement et vous ne pouvez pas détruire n'importe quoi n'importe comment. Il faut réfléchir à la tactique à adopter, planifier les ordres sur la carte et ensuite sauter de poste en poste pour s'amuser dans le cockpit ou le donjon du destroyer (si, si ça s'appelle comme ça…). Une fois que vous avez terminé une mission, vous avez droit à votre tableau de médailles en chocolat et chose amusante vous pouvez comparer online votre score avec celui des autres joueurs sur le site dédié par Eidos. Outre la campagne, il existe des missions solos où, là, vous pouvez enfin jouer les Japonais en plus des Américains. Ces missions sont classées par type d'unités manipulées : navales, aériennes, etc., et permettent de lancer un jeu rapide sans se fader pour autant une mission de la campagne qui peut durer trente minutes. Un mauvais point : impossible de sauvegarder en cours de mission, les intermissions servant pendant la campagne de point de sauvegarde. Faut faire avec. Le multijoueur s'annonce savoureux avec huit joueurs simultanés manœuvrants tous leurs propres unités, va pas falloir lambiner et surtout coordonner ses actions ! Comme dans un jeu de stratégie tiens…

ffak

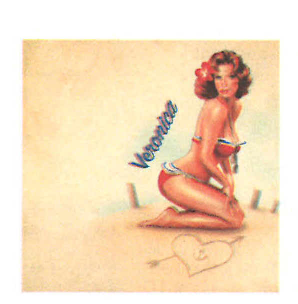
Un peu de technique

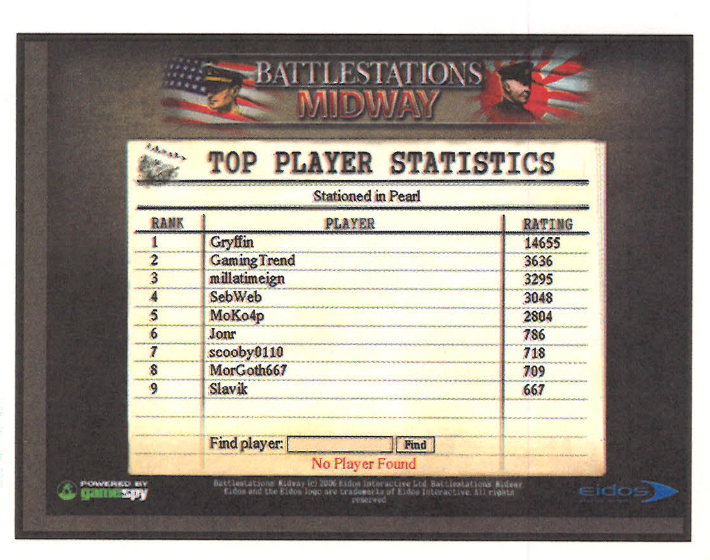
La config minimum annoncée permet de faire tourner le jeu sans plus en format timbre-poste avec des textures en deux couleurs. Pour obtenir de jolis effets et croire que vous jouez sur Xbox 360, prévoyez un peu plus costaud, notamment en carte graphique (NVIDIA série 7xx par exemple) et 1 Go de Ram.



Tonnerre de Brest !

Battlestation : Midway utilise Gamespy, le logiciel de la world company qui rassemble les hommes et les femmes du monde entier. Si vous cherchez des joueurs, des vrais, des marins burinés au rhum de contrebande, tatoués de partout et boucanés à la fumée de Havane allez faire un tour sur le portail francophone des jeux maritimes : Mille-sabords (www.mille-sabords.com). Vous y trouverez des conseils, des aides et certainement deux ou trois Japonais à dessouder.





TOP PLAYER STATISTICS

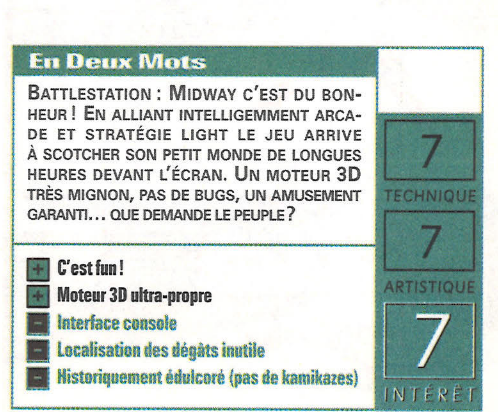
Stationed in Pearl

RANK	PLAYER	RATING
1	Gryffin	14655
2	GamingTrend	3636
3	millatimeign	3295
4	SebWeb	3048
5	MoKo4p	2804
6	Jonr	786
7	scooby0110	718
8	MorGoth667	709
9	Slavik	667

Find player: Find

No Player Found

Le top 100 online des joueurs qui font pipi le plus loin, pour y rentrer va falloir en abattre du Japonais !



En Deux Mots

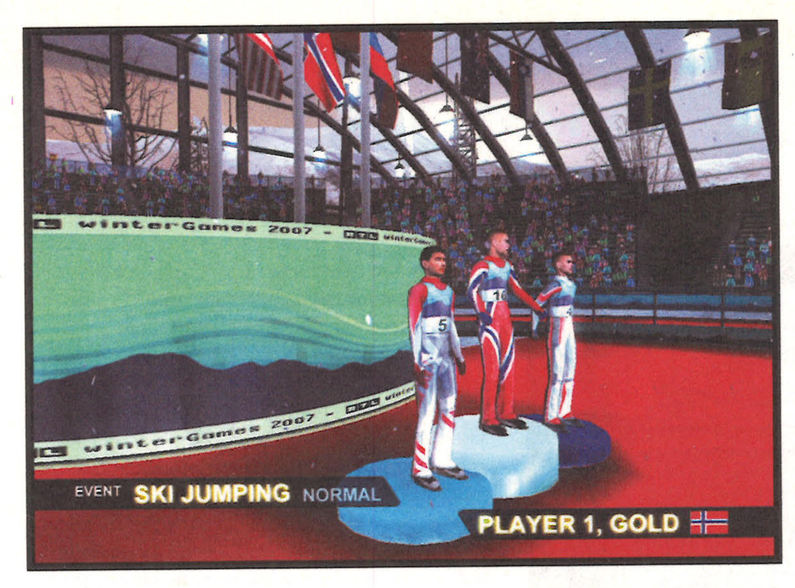
BATTLESTATION : MIDWAY C'EST DU BONHEUR ! EN ALLIANT INTELLIGEMMENT ARCADE ET STRATÉGIE LIGHT LE JEU ARRIVE À SCOTCHER SON PETIT MONDE DE LONGUES HEURES DEVANT L'ÉCRAN. UN MOTEUR 3D TRÈS MIGNON, PAS DE BUGS, UN AMUSEMENT GARANTI… QUE DEMANDE LE PEUPLE ?

- + C'est fun !
- + Moteur 3D ultra-propre
- – Interface console
- – Localisation des dégâts inutile
- – Historiquement édulcoré (pas de kamikazes)

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



SI JE CALCULE QU'IL ME RESTE À VIVRE À PEU PRÈS 44 ANS (SELON L'ESPÉRANCE DE VIE EN COURS, SOYONS FOUS), CELA IMPLIQUE QUE JE DOIVE ME TAPER ONZE JEUX OLYMPIQUES D'HIVER, ET DONC ONZE JEUX BASÉS SUR CET ÉVÉNEMENT. DÉPRIMANT.



Avec moi, c'est de l'or, ou c'est rien !

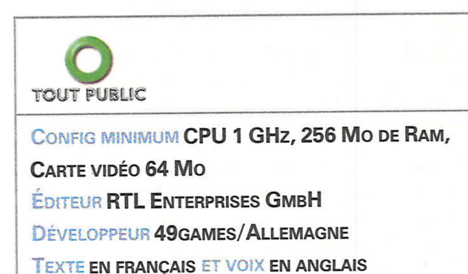
RTL Winter Games 2007

JETTE UN FROID

RTL Winter Games 2007 est ce qu'on appelle un produit carré. Des épreuves, des championnats, un mode Carrière, des « single events », dix disciplines différentes avec quelques variantes : le bobsleigh à deux ou à quatre, par exemple. Ou encore les trois modes de Curling. Waouh. Le tout desservi par une réalisation correcte sans plus.
Les graphismes ne sont pas incroyablement jolis, sans être horriblement laids. Même les commentateurs sont assez bons, malheureusement ils ne parlent qu'en anglais. Boh tant pis… De même, les différents gameplays ne soulèvent aucunement mon enthousiasme, mais ne me poussent pas à faire de la luge sans luge depuis le troisième étage des bureaux de Future. En gros, on s'amuse cinq minutes et ensuite on s'endort.

Médaille de bronze du gameplay

Surtout que le gros de WG07 consiste à appuyer sur des boutons façon track&field. Avec des variantes, bien sûr, mais franchement, ça ne vole jamais très haut, même en ce qui concerne le saut à skis. Les contrôles les plus complexes se feront au biathlon : gestion d'énergie, tir à la souris. C'est aussi l'épreuve la plus soporifique de toutes, donc tout est parfait dans le meilleur des mondes. On s'excite un peu plus sur les diverses descentes : slalom, super-G, etc. Mais cette fois, les contrôles au clavier laissent à désirer dans la catégorie souplesse. À moins que vous ne jouiez au pad (analogique), ce qui arrange pas mal les choses. Enfin, si vous êtes du genre à inviter des amis à la maison pour de folles soirées gamers only, vous pourrez toujours jouer à quatre en « cold seat » (c'est l'hiver, ah ah !), voire vous mesurer à deux en écran splitté. Trop de la balle.

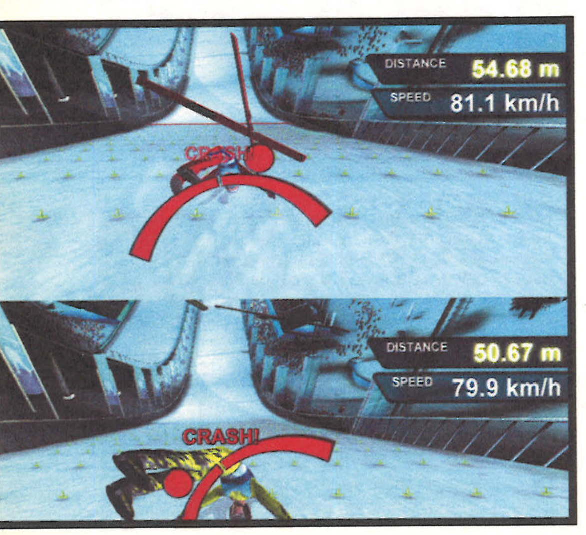


CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR RTL ENTERPRISES GMBH
DÉVELOPPEUR 49GAMES/ALLEMAGNE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Médaille d'or du Bug

J'ai vraiment eu du mal à cacher mon plaisir à jouer à RTL Winter Games 07, qui représente tout ce que j'aime dans un jeu vidéo. Malheureusement, je ne peux pas non plus l'encenser et lui coller 10, vu qu'on a vite fait le tour du titre. J'ai particulièrement apprécié l'épreuve luge du tutorial, impossible à réaliser (ils ont dû confondre avec l'épreuve experte), et qui empêche de passer en mode Facile de la « campagne ». On attend le patch avec impatience. Belle bourde, pour un jeu autrement correctement réalisé.

Fumble



Le double saut à skis en splitscreen tout seul, c'est pas évident. Remarquez, là, ça devient vraiment amusant.



L'impression de vitesse en bobsleigh n'est pas mauvaise. Tout comme l'impression de violemment s'ennuyer.

Un peu de technique

Doublez la config mini par deux et vous ferez tourner WG07 sans souci. Et puis c'est tout !

En Deux Mots

WINTER GAMES 07 AURAIT PU SERVIR DE JEU APÉRITIF AUX DÉVOREURS D'EXPLOITS SPORTIFS À LA TÉLÉ, MAIS IL N'Y A AUCUN J.O. D'HIVER PRÉVU AVANT UN BAIL, DONC C'EST UN PEU ÉTRANGE. DU COUP, ÇA FAIT PLUTÔT OFFICE DE TRISTE PALLIATIF.

+ Complet
– Un gros bug de tuto
– Vite lassant

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR TopWare Interactive
DÉVELOPPEUR ASK Homework/Hongrie
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais



Certaines tables disposent de plusieurs niveaux de jeu.

TIENS, ÇA FAISAIT UN MOMENT QU'ON N'AVAIT PAS VU DE JEUX DE FLIPPER SUR PC. NOS AMIS HONGROIS D'ASK ONT DÉCIDÉ QUE C'ÉTAIT LE MOMENT DE S'Y REMETTRE. À TORT OU À RAISON ?

Dream Pinball 3D

B O U B O U L E S

Le problème avec les jeux de flipper, c'est qu'il n'y a pas vraiment matière à en tartiner des pages entières. Parce que, voyez-vous, d'habitude, j'aime bien prendre le temps pour planter le décor, plonger le lecteur dans l'ambiance du jeu, en profiter pour glisser quelques vannes idiotes, balancer des trucs sur les mœurs de Yavin ou dire gratuitement du mal de Luc Besson. Mais là, on parle quand même d'une planche inclinée avec des trous, des boules, des bumpers et des flips pour empêcher lesdites boules de quitter l'aire de jeu. Mince, sans m'en rendre compte, je viens déjà de pondre un paragraphe entier. Parfois, mon talent dépasse mon entendement.

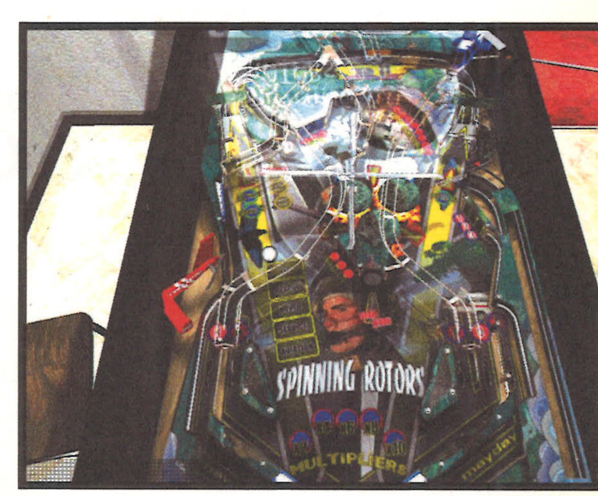
Je suis surpuissant

Bon, maintenant que le décor est posé, passons aux choses sérieuses. Si vous avez tenu le coup jusqu'ici, c'est que vous vous intéressez un tant soit peu aux jeux de flippers (ou alors, vous vous demandez si je vais oser la vanne avec le célèbre dauphin et vous risquez d'être déçu). Bref, voici les statistiques : six tables différentes, dont une déclinée sur le thème de Two Worlds (le RPG dont on parle dans les news, suivez un peu), du multiball à trois billes, du HDR par camions, six caméras qui virevoltent au-dessus des tables pour suivre la bouboule et une fixe pour ceux qui ont le mal de mer, jusqu'à quatre joueurs sur une même machine… en somme, que du classique. Alors, ça bouge plutôt pas trop mal (même si clairement la caméra fixe est le meilleur parti pour jouer sans péter un câble) et on trouve carrément des billes de différentes matières (acier, bois, etc.) avec des propriétés physiques diverses. Tout cela est très rigolo mais, soyons francs, pas de quoi non plus hurler au génie, ni même supplanter l'indétrônable Psycho Pinball qui m'a coûté deux années d'études. L'avantage, c'est que ce Dream Pinball 3D n'est pas vendu très cher (25 euros) et comme les titres du genre ne sont pas légion sur nos machines, les férus auraient tort de se priver. Les autres pourront continuer à vivre sans.

Faskil

Comme tout flipper qui se respecte, DP 3D offre, bien entendu, des phases de « multiball » frénétiques.





La vue d'en haut est moins sexy, mais aussi nettement plus jouable.

Un peu de technique

Comme vous vous en doutez, nul besoin de shaders 3.0 pour faire tourner le jeu, un bon vieux P3 avec une GeForce 3 devrait suffire. Ouh là, je viens de me prendre un coup de vieux rien qu'en écrivant ça.

En Deux Mots

Un jeu de flipper en 3D, six tables différentes, franchement rien de plus à en dire. Si vous aimez ça, foncez, c'est pas cher et pas trop mal fichu.

+ Six tables
+ Bonne physique
– Rien de vraiment transcendant non plus

Note	
Technique	6
Artistique	6
Intérêt	6

Oh là là ! Je suis à la bourre, moi ! Alors que je devrais être devant Supreme Commander, me voilà en train de pousser mon personnage de Jade Empire un niveau plus loin. Et un niveau plus loin. Allez encore un peu… Ah, bah, tiens, j'ai fini le jeu ! Je me suis fabriqué de fausses excuses – genre : « Il faut des screenshots avancés pour que les lecteurs voient que je suis allé loin dans le scénar » –, mais le fait est que je me suis retrouvé complètement happé par ce conte oriental narré avec brio par les vétérans de BioWare. Purée, ce que l'histoire est bien ! Par rapport aux répliques que l'on trouvait chez Troïka ou que l'on découvre chez Obsidian, les dialogues ne sont pas ce qui se fait de mieux. Mais question construction dramatique… rien à redire. On en viendrait presque à pardonner tous ses défauts.

Paume ouverte vs poing fermé

Jade Empire est un jeu de rôle oriental axé sur les choix entre le bien et le mal, un peu comme dans un titre Star Wars. On retrouve donc tous les dilemmes et autres prises de têtes morales habituelles. Au final, vous choisissez entre gentil ou méchant, et laissez l'histoire vous porter jusqu'au dénouement final. Vos décisions auront aussi un impact sur vos relations avec vos compagnons. Ceux-ci sont

Typique des jeux BioWare : ouvrir tous les coffres que vous croisez pour quelques piécettes. Mais attention, il y a des pièges !



Jade Empire

MÉTISSAGE RÉUSSI

AVANT MASS EFFECT, SUR 360, IL Y AVAIT JADE EMPIRE, SUR XBOX. DEUX ANS POUR QU'IL ARRIVE SUR NOS PC, MAIS ON COMPREND MIEUX L'ENGOUEMENT POUR LES RPG/ACTION DE BIOWARE. SI LEUR PROCHAIN TITRE EST AUSSI BON QUE LEUR PREMIER ESSAI…



PUBLIC AVERTI

Config minimum CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur 2K Games
Développeur BioWare Corp/Canada
Texte et voix en anglais sur la version testée

Un peu de technique

Les améliorations que BioWare a apportées à cette version PC ne l'ont certainement pas transformée subitement en jeu next gen. Néanmoins, prévoyez plus de Ram et un CPU un poil plus puissant que ce que la config mini raconte.

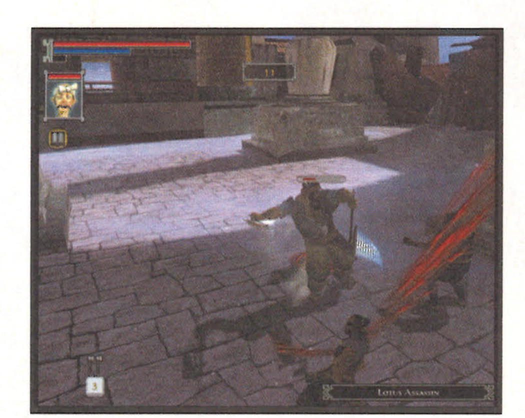
assez nombreux, et, comme dans un jeu du type Knights of the Old Republic, vous vous en trimballerez toujours un derrière vous. À tout moment, sauf en combat, vous pouvez décider de changer de coéquipier. À vrai dire, qui est (ou n'est pas) avec vous, lors de vos aventures, importe peu. Quoi que vous fassiez, ces personnages secondaires apparaîtront selon le bon vouloir des scénaristes, que vous les ayez laissés dix kilomètres derrière au campement, ou non. Ça donne des scènes un peu bizarres parfois, mais, en général, tout se tient bien. Du coup, entre la fillette qui se transforme en démon, Hou, le petit chétif « drunken master », la douce Dawn Star ou le puant Black Whirlwind, le choix se fait plus selon vos affinités que par stratégie. Seule fausse note dans cette auberge espagnole : une histoire d'amour avec le beau voleur (enfin… si vous jouez une fille), mal développée et absolument pas crédible.

La technique du Gros Bill

Même si l'histoire et les dialogues représentent une grosse partie de Jade Empire (ça cause pendant des plombes), il reste une place importante pour les combats. Ceux-ci se déroulent en employant des styles bien différents : corps à corps à mains nues,



Avec une bonne barre de Chi pour maintenir la transformation, le golem de Jade démonte n'importe quel adversaire en quelques coups.

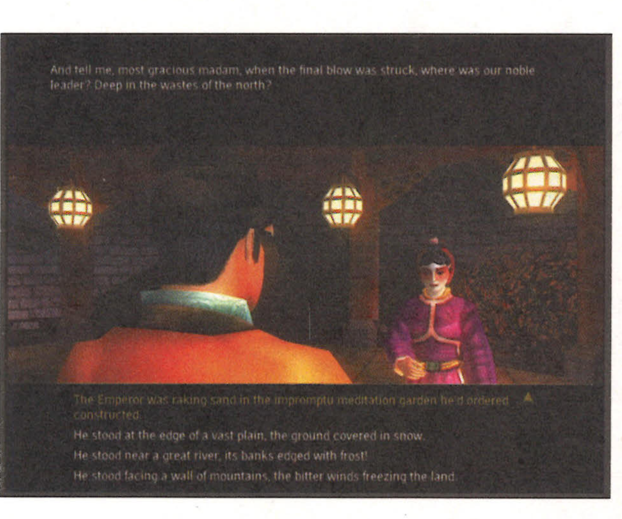


Le jeu nous donne parfois le contrôle de l'un ou l'autre des compagnons. Black Whirlwind est certainement le plus gore.



Ecck ! J'ai choisi ce personnage féminin pour mater son joli petit derrière, pas pour... subir ça.

utilisation d'armes, attaques magiques élémentaires, transformations en démons... Vous en découvrirez beaucoup et vous ne pourrez pas tous les maîtriser. À chaque niveau gagné, vous pouvez augmenter en vitesse, puissance, etc. À vous de trancher entre quatre ou cinq styles préférés. Lors d'un affrontement, vous passerez de l'un à l'autre rapidement, drainant votre Chi (barre bleue) à coups de sorts, utilisant votre Focus (barre jaune) pour frapper en temps ralenti. La barre de Vie (en rouge), elle, se remonte facilement en sacrifiant



du Chi, mais êtes-vous certain de ne pas en avoir besoin pour autre chose ? Et le bullet-time, c'est top, mais si vous êtes un adepte des armes, vous consommerez votre Focus pour manier celles-ci. Rassurez-vous, ce n'est pas si compliqué à équilibrer, et la plupart des combats sont très aisés. Les exceptions sont peu nombreuses. Pire, l'une des transformations s'avère terriblement déséquilibrée : dès que vous savez comment prendre l'apparence d'un golem de Jade, plus rien ne vous résiste. Les affrontements dans Jade Empire, à base de clics gauches, clics droits et de pas mal d'esquives, sont donc plutôt sympa et rythmés, mais largement trop faciles. Triste, mais vrai.

TIPS TECHNIQUE

Ce sera peut-être corrigé pour la version vendue en magasin, mais la nôtre ne s'installait pas à partir de l'interface du CD. Il a fallu lancer le set-up en explorant les fichiers. Rien de grave, mais si ça vous arrive...

This is an ex-parrot !

Lorsque j'ai terminé Jade Empire, il me manquait deux compagnons sur le total possible. Dommage, car l'un d'entre eux est un Anglais insupportable, rencontré lors d'une joute verbale dans la cité impériale, et joué par nul autre que John Cleese. Jade Empire n'offrait pas de V.F. à l'installation, mais qu'importe : quand on peut écouter un ex-Monty Python cabotiner en V.O., avec un talent qui enterre tous les autres acteurs, on ne s'en prive pas. Il va falloir que je refasse le jeu pour comprendre comment on l'intègre à l'équipe...

Seconde jeunesse

Au pire, votre plus gros problème en combat sera le positionnement de la caméra, qui fait parfois n'importe quoi. C'est d'ailleurs l'un des rares soucis de la réalisation. Le reste est exemplaire. Des jeux Xbox, vieux de deux ans, de cette qualité, j'en veux bien plus sur PC ! Bon, n'exagérons rien, c'est vraiment à la traîne graphiquement, en particulier quand on compte le nombre de polygones. Mais les textures ne sont pas si mal, et, surtout, le design général est simplement parfait, transformant une suite de petites cartes isolées en un véritable empire, vivant et crédible. Vivement le retour de BioWare sur PC !

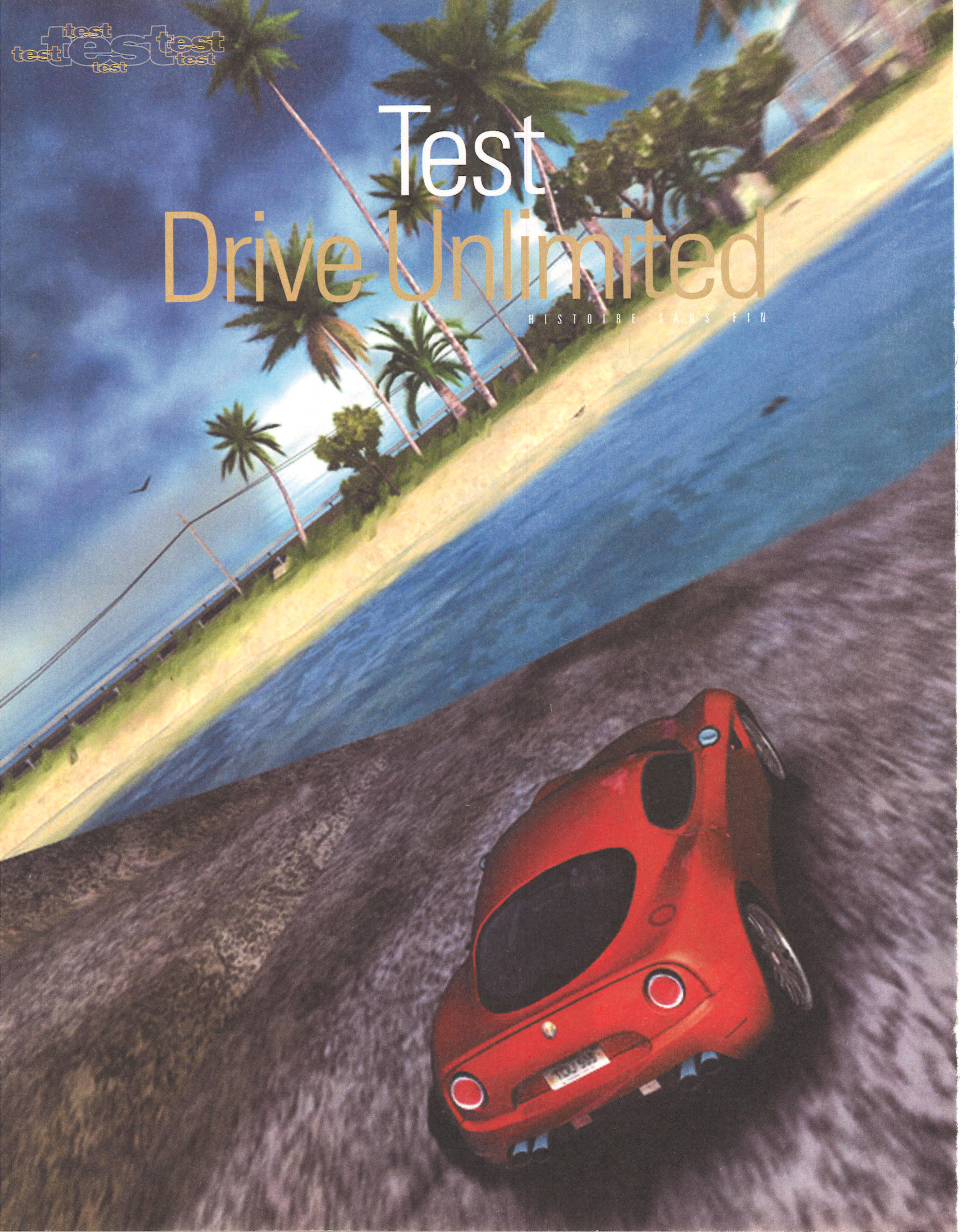
Fumble

En Deux Mots

MALGRÉ SON GRAND ÂGE, JADE EMPIRE NOUS ENCHANTE GRÂCE À SON THÈME ORIGINAL ET À SON HISTOIRE, RICHE EN ÉMOTIONS. EN Y JOUANT TRANQUILLEMENT, REGRETTANT SEULEMENT SA LINÉARITÉ ET SA FACILITÉ, ON SE DIT QUE CE TITRE AURAIT FAIT UN SUPERBE FILM.

- \+ Excellent background
- \+ Très belle histoire
- − Trop facile
- − Linéaire

6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT


test
Test
Drive Unlimited
HISTOIRE SANS FIN



Aveu : quand j'étais gosse, j'appelais ça une Chevrolet Crevette.





DES ANNÉES QUE ÇA DURE : DE NOMBREUX ÉDITEURS PASSENT LEUR TEMPS À NOUS ANNONCER LE « GRAN TURISMO » DU PC ET, À CHAQUE FOIS, ON SE RETROUVE DEVANT UNE GROSSE BOUSE. APPAREMMENT, CERTAINS SE SONT DIT QUE ÇA NE POUVAIT PLUS DURER.

Enfin ! Me voilà en salle d'embarquement, prêt à m'envoler pour l'île paradisiaque d'Oahu afin d'aller gagner ma croûte en jouant les kakous motorisés. L'hôtesse vérifie mes papiers, m'indique ma place dans l'avion et c'est parti ! Vrrrr, zouiiii, tfffff, prtprptpr, oui je sais, je le fais super bien. Quelques heures plus tard, paf, je foule le tarmac brûlant de l'aéroport d'Honolulu à la recherche d'une voiture à louer. Parce que bon, je ne vais pas rejoindre la bicoque que je viens d'acquérir à pied, hein ? Qu'est-ce qu'on me propose, une Mercedes SLK 55 AMG ? C'est un peu léger, mais ça fera l'affaire, je ne me traînerai cette casserole que pendant une dizaine de minutes, le temps d'acheter quelque chose de plus nerveux. Je prends la route, pas besoin de carte, je suis équipé d'un récepteur GPS qui m'indique la direction d'une voix féminine très sensuelle. Je tourne à gauche, à droite, à droite, à gauche, à gauche, à droite, on dirait un cheatcode de jeu console, tout droit, gauche, droite, me voici arrivé devant mon nouveau chez-moi, les choses sérieuses peuvent commencer.



Mais voilà, mon temps de location est dépassé, il me faut maintenant rendre mon tacot à son propriétaire. Ouf, je commençais à en avoir assez. Allons voir le dealer de tôle le plus proche, j'ai une soudaine envie d'Audi. Hein ? Quoi ? Je n'ai pratiquement pas d'argent ? Mince, je vais devoir me contenter d'une misérable A3... Bon, tant pis, au moins ça me rappellera les meilleurs moments d'excursion dans la voiture de mon grand-père. Et trêve de jérémiades, il est temps d'analyser l'aire de jeu et de chercher les courses qui rapportent. Pour le premier point, c'est tout simplement énorme, 1 500 km² à visiter, des centaines de kilomètres de routes à





ENVIRON 1 000 JOUEURS PAR SERVEURS
8 PAR COURSE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Eden Games/France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Tenez, voici les clés de ma ceinture de chasteté !

C'est joli, hein ? Et on peut même jouer dans cette vue. Enfin, pas longtemps.



parcourir : je ne vais carrément pas chômer. Quant aux courses, je dispose d'une jolie carte m'indiquant où se situent la plupart des épreuves dans mon secteur. Car pour dévoiler les suivantes, les plus éloignées, il me faudra découvrir l'île au grand complet afin de les « marquer ». Il est donc vital d'avaler pas mal de bitume avant de pouvoir accéder à tout. Mais pas de panique, on trouve rapidement des autostoppeuses à convoyer (en temps limité) et permettant d'explorer une bonne partie de la carte.




La jauge de pilotage (à gauche) descend à chaque sortie de route ou accrochage. Arrivé à zéro, c'est perdu.

L'île aux trésors

Pour évoquer l'intégralité du contenu de Test Drive Unlimited, il me faudrait plus de six, voire huit pages. Le jeu est riche, très riche, probablement même trop pour ceux qui aiment les titres très arcade que l'on peut lancer pour dix minutes par-ci par-là. Aussi, je n'aborderai qu'en surface le mode multijoueur car on aura largement l'occasion d'y revenir dans un prochain numéro. Mais n'ayez pas peur, TDU reste malgré tout dans la grande tradition des jeux de course ; il a juste quelques atouts supplémentaires. Pour commencer, la production des Lyonnais d'Eden Games est très vaste, des dizaines de courses et d'épreuves diverses vous attendent. Elles vont de la simple joute à plusieurs en passant par des temps à battre ou des convoyages. Ceux-ci sont de plusieurs types. Il y a les autostoppeurs, les voitures qu'on vous demande d'emmener d'un point A à un point B et les colis douteux à trimballer en temps limité sans se faire choper par la maréchaussée. Premier constat, les voitures sont agréables à piloter, adoptent chacune un modèle physique cohérent (selon leur puissance) et sont à pleurer de bonheur tant leur modélisation est soignée. Et on aura le choix, des Audi, Nissan, VW, BMW, Ferrari, Lamborghini ou même la redoutable Saleen S7, une petite centaine de véhicules sont mis à notre disposition. Ajoutez à cela les motos (principalement des Kawazaki) même si leur présence s'avère en réalité un peu anecdotique.





Top modèles

Si l'esthétique extérieure de chaque modèle est fidèlement respectée, que dire alors des habitacles... Chaque voiture dispose d'un intérieur reproduit à la perfection et dans lequel on peut même tourner la tête afin d'admirer le travail d'orfèvre sous tous les angles. Malheureusement, le reste du jeu n'est pas à la hauteur et si certaines portions de l'île sont plutôt jolies, verdoyantes et agréables à regarder, d'autres arborent des textures pauvres, parfois baveuses et pas vraiment au niveau de ce qu'on est en droit d'attendre d'un titre tout de même très gourmand (voir pavé technique). D'autant qu'on n'évitera pas l'agaçant « clipping », ce phénomène où les décors apparaissent parfois tardivement devant nous. Dommage, je croyais qu'on en avait fini avec ça depuis plusieurs années. Concernant la conduite, plusieurs vues sont disponibles, de la vue poursuite à la vue ras du pare-chocs en passant par l'habitacle. Toutes se révèlent très jouables, seule l'impression de vitesse changera du tout au tout selon celle que l'on choisira, ce qui est plutôt normal. Évidemment, en vue intérieure et muni d'un bon volant, on s'immerge bien plus facilement dans le jeu et on se prend très très vite pour l'aigle de la route.

L'épreuve la plus longue, le « tour de l'île » c'est plus de quarante minutes à 232 km/h de moyenne. Oui, c'est vaste.



Chaque accrochage augmente le niveau de pression imposé par la police. Arrivé au plus haut stade, vous aurez droit à de véritables barrages et à de grosses amendes.



Clair et net

Si vous voulez voir la fin du jeu un jour ou l'autre, il vous faudra passer par le « championnat », ce qui implique

l'accomplissement de toutes les épreuves disséminées sur la carte principale. Si l'on est déjà passé dans la zone où se situe la course, on peut alors se téléporter directement à proximité. Dans le cas contraire, il faudra rouler (rarement) quelques bons kilomètres afin de s'y rendre. Sur l'île, en temps normal, c'est-à-dire en mode Navigation et si l'on est connecté à Internet, on peut affronter des centaines d'autres joueurs. Quand on les croise, un petit appel de phares et si notre vis-à-vis répond, c'est parti pour une petite course rapide ! Quant à la gestion des courses solo dissociées du multi, vous ne rencontrerez évidemment pas de joueurs réels sur un parcours du championnat puisque toutes les épreuves fonctionnent via un système d'instances, bien connu des amateurs de MMORPG. En gros, lorsque l'on entre dans une course, celle-ci se déroule dans une copie conforme de la carte, mais dans laquelle on n'affrontera alors que des I.A. (pour le solo) ou d'autres joueurs acceptés dans la partie, dans le cas d'une course multijoueur. Quand la course est terminée, on revient sur l'île avec tout le monde. Cela dit, on peut très bien jouer à TDU sans être connecté à Internet, c'est juste (forcément) beaucoup moins vivant.

I'm loving it

Pour être honnête, j'avais très peur de ce Test Drive Unlimited. Trop riche, trop ambitieux, il semblait destiné à finir dans la poubelle des bonnes idées lancées en développement sans le moindre réalisme. Et pourtant, le pari est gagné car même si l'on peut reprocher des dizaines de petites choses (pas de piétons sur l'île, un jeu parfois trop facile, absence de conditions météorologiques, la police mollassonne) il n'en reste pas moins que l'objectif de proposer un monde cohérent est parfaitement rempli. Et c'est grisant, tellement qu'on en vient à rouler sans but, pour le plaisir de croiser un autre joueur et de tailler un bout de route en sa compagnie, sans échanger un mot. Et dès que l'on s'ennuie, il suffit de lancer une épreuve encore vierge afin de progresser. Je vous souhaite d'ailleurs bien du courage pour en voir la fin, lors de ce test, après une vingtaine d'heures et 8 000 km au compteur, je n'en avais effectué que la moitié. Et quand bien même on en arriverait à bout, il restera toujours les courses multi, les duels engagés à l'improviste et les défis créés par nous-mêmes ou d'autres joueurs (accessibles dans les « Drive In ») pour ne jamais se lasser. Test Drive Unlimited est tout simplement époustouflant. On attendait depuis longtemps un équivalent PC à Gran Turismo ou Project Gotham Racing 2 au niveau de la richesse de contenu et du plaisir de piloter. C'est chose faite.

Yavin

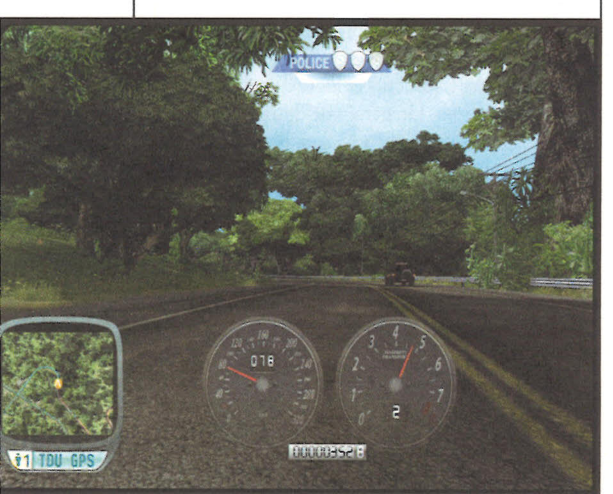


La police à gauche, Pearl Harbor à droite. Hum, que des catastrophes, bon bah tout droit alors.



Pour la petite histoire, le designer de la Lamborghini Gallardo (Luc Donckerwolte) est belge. Oui je suis chauvin, ÇA VOUS POSE UN PROBLÈME ?

C'est moi ou ça rappelle furieusement Gran Turismo ?



Un peu de technique

Avec un Core 2 Duo de guerre, aucun souci, normal. Pour jouer confortablement (à plus de 20 FPS, quoi), Eden Games vous conseille un processeur cadencé à 3,2 Ghz, 1 Go de RAM et une carte type ATI X1600. Oui, « ouch », comme vous dites.

En Deux Mots

Bluffant malgré sa kyrielle de petits défauts, Test Drive Unlimited se hisse d'emblée comme l'un des meilleurs jeux de course arcade sur PC. C'est long, prenant, vivant (avec une connexion Internet) et terriblement grisant !

+ Durée de vie phénoménale
+ Modèles physiques cohérents
+ Le système d'instances
- Très gourmand
- Courses souvent trop faciles
- Pas d'autre vie que les voitures

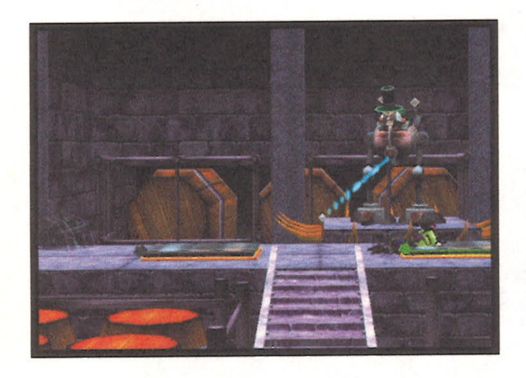
6	Technique
8	Artistique
8	Intérêt

Dracula Kids

BÉBÉ PLATE-FORME

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo **ÉDITEUR** Legendo Entertainment **DÉVELOPPEUR** Legendo Entertainment/Suède **TEXTE & VOIX** en français

PARFOIS, POUR OCCUPER SES GOSSES DEUX MINUTES ET REGARDER QUI VEUT DES MILLIONS TRANQUILLEMENT, ON FERAIT N'IMPORTE QUOI. MÊME LEUR DONNER DRACULA KIDS.



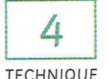
Comment tester un jeu pour enfant ? On nous dit dans le communiqué de presse que l'âge recommandé pour ce titre de Legendo Entertainment est de sept ans et plus. Vous vous souvenez à quoi vous jouiez, vous, à sept ans ? Probablement pas à des jeux ciblés pour vous. Alors, c'est quoi un gameplay étudié pour les gniards, de nos jours ? Apparemment, selon Legendo, ce sont des contrôles simples, mais pas super ergonomiques, des mouvements imprécis et de l'action molle et répétitive à foison. À partir de là, tout dépend si vous voulez transformer votre progéniture en futur geek gamer ou pas. Dans ce dernier cas, vous pouvez lui offrir Dracula Kids : il y jouera cinq minutes, trouvera ça ennuyeux et retournera jouer au foot dehors avec ses copains. Alors que si vous souhaitez le façonner à votre image, vous pouvez autant lui payer un compte WoW, il s'en sortira très bien avec. Bon, c'est à titre de comparaison : je ne recommande à personne de droguer ses enfants avec du World of Warcraft. Je suis un père de famille responsable, moi. Tout ça pour dire que ce n'est pas parce que les enfants sont petits et vulnérables qu'il faut leur refiler des produits médiocres vite faits et pas chers. Enfin, 20 euros… pas cher… Bref, Dracula Kids est basique, à peu près jouable, et même pas si facile sur la fin. Mais c'est une réalisation sans grand intérêt pour nos têtes blondes qui méritent bien mieux.

Fumble



En affichant ces plates-formes transparentes, le moteur de Dracula Kids se permet de ramer.





TECHNIQUE



ARTISTIQUE



INTÉRÊT

Patriots

À SE FLINGUER

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Atari **DÉVELOPPEUR** 4D Rulers/États-Unis **TEXTE ET VOIX** en anglais

FRANCHEMENT LES GARS, VOUS PENSIEZ QUE ÇA N'ALLAIT PAS SE VOIR, LE COUP DU PROJET OUBLIÉ DANS UN TIROIR DEPUIS DIX ANS RESSORTI INCOGNITO POUR TENTER DE GRAPPILLER QUELQUES VENTES ?



Après avoir parcouru les quelques captures d'écran de cette demi-page, vous vous demandez sûrement : mais c'est quoi ça ? Et poke et peek n'est plus à la fin du mag' ? Bien sûr que si, mon bon monsieur. Pas de panique, les rubriques n'ont pas bougé d'un poil. Ce qui veut dire que vous êtes bien face à un titre de 2007 fraîchement mis en rayon. Et autant vous avouer que seul l'emballage n'est pas périmé. Le produit moisi se nomme Patriots, un FPS vous plaçant dans la peau d'un gentil soldat américain aux prises avec de vilains terroristes. Après avoir pris connaissance de cette trame de fond, qui a dû être écrite sur une serviette en papier après un dîner arrosé, vous voilà plongé au cœur de l'action. Outre le fait que la prise en main est basique au possible, il n'y a aucun plaisir à flinguer du méchant à tout va dans des environnements aseptisés. Déjà, les ennemis apparaissent en fonction du chemin emprunté ou des actions exécutées. La ville est déserte après l'avoir nettoyée du moindre poseur de bombe ? Hop, vous libérez un otage et des terroristes débarquent sur le toit ou en plein milieu de la rue comme par magie. Autre aberration : si vos chargeurs sont vides, il est possible de les remplir en tuant vos coéquipiers à coup de marteau. Ils meurent en laissant leur arme et munitions au sol avant de réapparaître une seconde plus tard, y a plus qu'à se baisser pour ramasser et réitérer l'opération. Évidemment, le moteur graphique ne relève pas le niveau. Les modèles de personnages sont identiques, à trois exemplaires près, tout comme les bâtiments et les textures qui ne ressemblent à rien. Un gamin de douze ans aurait eu plus d'inspiration avec FPS Maker. Il n'y a pas à dire, tout ça donne envie de repeindre son clavier avec sa bile dès les premières missions. Alors pour votre santé, passez votre chemin.

Cyd



Quelques coups de marteau suffisent à refaire le plein de munitions. Dommage pour les collègues.

+ Au moins c'est fluide
– Moteur graphique archaïque
– Gameplay soporifique
– Pas de mode multi

2	2	1
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Non, je ne suis pas bourrin...

Dunes of War

PANZER DANS LE DÉSERT

Étiquetée au départ comme une simulation, la série Panzer Elite s'est redirigée récemment vers un système résolument plus arcade. En tournant le dos à leur postulat de départ – pour sans doute toucher un public plus large – les équipes en charge du titre ont pris des risques. Heureusement, elles semblent assumer leur choix puisque, après un épisode franchement pas fameux (Panzer Elite Action, 2006), elles nous en remettent une couche avec une extension stand-alone. Gloups...

Arrête ton char !

Après avoir tout pété en Europe, on vous propose maintenant d'aller manier le blindé en Afrique du Nord. Là-bas, vous pourrez y incarner un commandant allemand, puis son homologue allié, à travers deux campagnes historiques. C'est à bord de différents chars – en général, un par mission –, que vous devrez mener à bien les projets des deux factions : venir en aide à l'armée italienne pour les uns ; sortir de ce bourbier sain et sauf pour les autres. La progression se fait à travers diverses missions, elles-mêmes divisées en plusieurs objectifs. Malheureusement, quel que soit l'objectif (protection de convois, contrôle de points stratégiques ou prises d'assaut de camps ennemis) la solution reste la même : avancer prudemment et tirer de loin. Répétitif, vous avez dit ? Je dirai même trop simple ; rares sont les moments où l'on se sent puiser dans nos ressources intellectuelles pour trouver la clé. Il faut, par contre, une bonne dose de patience pour supporter la mollesse du gameplay. On en conviendra, cela aurait été une gageure que de croire foncer à bord d'un 30 tonnes, mais quand même ! La réactivité apathique de ces derniers fait qu'il est souvent bien difficile d'éviter les tirs ennemis. Pis encore, il n'y a rien de plus énervant que de passer deux minutes à revenir en arrière pour se ravitailler en munitions ou réparer sa machine. Et on vous passe les comportements insensés des « neuneus » qui composent votre escouade. Dommage, car autrement, le titre aurait presque pu être fun... J'avoue même avoir ressenti une certaine puissance à bord de mon Panzer II. Oui, mais ce fut beaucoup trop bref pour vous conseiller d'essayer...

Sundin

VOUS AIMEZ LA SECONDE GUERRE MONDIALE ? VOUS AIMEZ LES GROS CHARS BIEN MUSCLÉS ? VOUS AIMEZ SHOOTER SUR TOUT CE QUI BOUGE ? VOUS POURRIEZ ALORS ÊTRE INTÉRESSÉ PAR CE TEST. MAIS PAR LE TEST SEULEMENT...



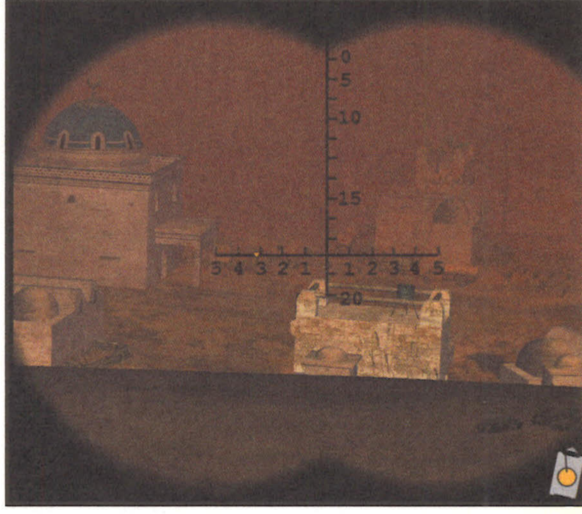




CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR JoWooD Productions
DÉVELOPPEUR Zootfly/Slovénie
TEXTE ET VOIX en français



L'interface est claire et pratique ; le radar en haut à droite de l'écran aide grandement à la lecture de la situation.



À intervalles réguliers, vous pouvez faire appel à un support aérien pour nettoyer une zone hostile.

Un peu de technique

Avec une configuration actuelle basique (CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Geforce 6800), le jeu tourne à plein régime sans aucun ralentissement. La configuration minimale requise est basse, mais les graphismes en prendront un coup...

En Deux Mots

Une extension à ne conseiller qu'à ceux qui avaient apprécié l'opus de base. Il y a comme un hiatus entre le postulat choisi et sa réalisation. Un titre arcade doit bénéficier d'une ergonomie sans faille pour pouvoir être fun. À bon entendeur !

+ Accessible
+ Trop peu de contenu
- Répétitif
- Manque cruellement de rythme





Voici la façade votre cinéma. Ça fait envie, hein ! ?

Cinema Empire

S I M U L A T E U R   D ' E N N U I

TIENS UN JEU DE GESTION DE CINÉMA ! ÇA PEUT ÊTRE UNE IDÉE ORIGINALE, VOYONS VOIR ÇA DE PLUS PRÈS... HMM, EN FAIT NON, JE VAIS ALLER À LA PISCINE, PLUTÔT.

CONFIG MINIMUM CPU 700 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO **ÉDITEUR** NOBILIS FRANCE **DÉVELOPPEUR** COMPORT INTERACTIVE/ALLEMAGNE **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

Cinema Empire propose ce que l'on peut appeler un jeu de gestion de salle de cinéma. Vous commencez avec un budget limité, une salle de cinéma, et à vous les montagnes de dollars ! (Tiens, bizarre ça, pourquoi pas des euros ?) La fenêtre principale du jeu vous fait naviguer au-dessus d'une ville en 3D isométrique, moche comme un jour de pluie. Il faut sélectionner les bâtiments à visiter, via des boutons en bas de l'écran. Du coup, la vue de la ville n'a aucune valeur ajoutée, elle est même inutile. Via ces boutons, donc, vous achetez votre programmation, vous gérez les confiseries et les salaires de votre personnel. Il est possible, une fois suffisamment en fonds, de modifier la technologie de projection dans les salles ou de créer ses propres films (je vous passe les jeux de mots idiots sur les noms des œuvres). L'ennui c'est qu'il n'y a pas d'adversaires contrôlés par l'ordinateur... Vous êtes seul dans la ville à exploiter une salle de cinéma, donc il n'y a pas d'émulation, de challenge. Ah ! On me dit dans l'oreillette qu'il existe un tutorial simple pour profiter rapidement des plaisirs du jeu... Manquerait plus que le tutorial soit compliqué avec ça ! Il y a tout de même cinq boutons à cliquer ! Bon... on ne va pas se voiler la face trop longtemps, c'est plutôt raté comme jeu. En fait ce n'est pas que ce soit raté, mais c'est à crever d'ennui ! L'achat de films et de publicité, leur programmation, la gestion du stock de pop-corn ou les salaires de l'ouvreuse et du balayeur, ça occupe 3.12 min et, ensuite, on peut fermer le soft et passer à autre chose. Aller louer un DVD par exemple...

ffak



+ Euh... pas cher ? + Optimisé pour 486 DX2 66
− Ennuyeu... zZz

3	2	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Berlin 1943 : Les secrets de l'opération Wintersun

L ' A V E N T U R E   À   D O S   D E   T O R T U E

VOUS VENEZ DE TERMINER RUNAWAY 2 ET VOUS ÊTES RESTÉ SUR VOTRE FAIM ? O.K., JE VAIS VOIR CE QU'ON A EN STOCK.

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO **ÉDITEUR** MICRO APPLICATION **DÉVELOPPEUR** SPROING INTERACTIVE MEDIA/AUTRICHE **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS



Je me trimballe deux agents secrets surentraînés et c'est moi qui me tape tout le boulot !

+ C'est drôle, parfois − Pas beau − Trop court
− Scénario très léger

4	4	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Je vous présente Berlin 1943. Non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un jeu sur la Seconde Guerre mondiale, qui n'est ni un STR, ni un FPS ! John Russel, un scientifique peureux, se fait embarquer dans une mission de la plus grande importance par les services secrets britanniques. Comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, le héros est donc un loser fini qui ne peut s'empêcher d'avoir trente-six idées saugrenues à la seconde. Par exemple, fouiller les poubelles pour y trouver une vieille pomme de terre et l'émietter pour attirer un corbeau. Le genre de trucs qu'on fait tous les jours quoi. Vive les énigmes illogiques ! Surtout que les commentaires du perso n'apportent pas beaucoup d'indices et que l'on se retrouve avec un inventaire régulièrement surchargé, dont la moitié s'avère complètement inutile.

La soluce, vite !

Mais les problèmes de ce soft ne s'arrêtent pas là. Le scénario, à mi-chemin entre réel et fiction, ne décolle jamais vraiment et les rebondissements ne suffisent pas à relancer l'intérêt. Au moins, on se paye de bonnes tranches de rigolade de temps en temps, mais je ne peux affirmer qu'il s'agisse là d'un effort volontaire. Par contre, devant les magnifiques graphismes du jeu, on se marre beaucoup moins. Les point&click misent rarement sur une grande qualité technique mais là... même les cinématiques sont laides ! On en viendrait presque à remercier la courte durée de vie du jeu. Oui, je suis un peu dur, mais j'aimerais vous y voir, moi, bloqué pendant deux heures sur une énigme stupide ! Ça énerve ! Enfin, bon, il paraît que certains apprécient ce genre de prises de tête alors faites-vous plaisir. Mais ne venez pas vous plaindre ensuite...

June

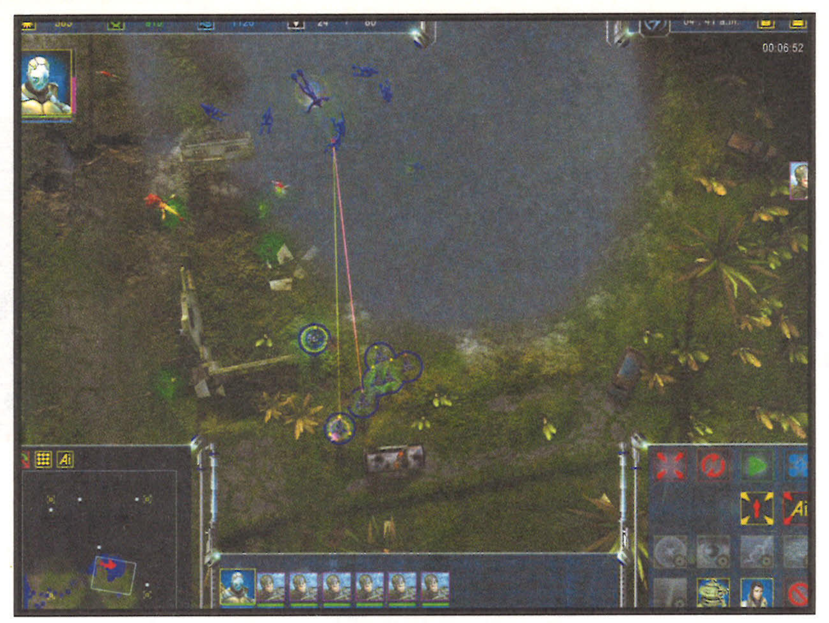



TOUT PUBLIC

INTERNET 6

LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR KDV/Russie
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS


Mieux qu'une canne à pêche, le fusil laser : montrez aux aliens que le boss, c'est vous !

UN JEU BOURRÉ DE BONNES IDÉES, TELLEMENT BOURRÉ QU'IL FINIT D'AILLEURS PAR EN TRÉBUCHER... LAISSONS LE CUVER TRANQUILLE.

Maelstrom

VODKA FRELATÉE


La construction en masse reste toujours la meilleure des tactiques : les tank rushers vont se faire plaisir.

Premier test pour ma pomme, première embuscade tendue par le sournois Fumble, dans laquelle je suis lamentablement tombé : au moins, ma période noob n'aura pas duré longtemps. Un jeu de stratégie temps réel fabriqué en Russie, pourquoi pas. Les développeurs de l'Est ont la cote en ce moment et ont déjà démontré qu'ils savaient eux aussi produire des titres intéressants. Mais ce n'est pas une constante et malheureusement Maelstrom ne fait pas partie de ceux-là... Passons sur l'esthétique générale, pas spécialement réussie, limite moche : après tout, le scénario se situe dans un univers postapocalyptique, ça peut coller à l'ambiance. D'ailleurs, c'est parfaitement raccord : c'est aussi vilain que le background est lourd, mélangeant invasion extraterrestre (les aliens, original non ?), parias à la Mad Max (les Miraculés) et technophiles belliqueux (l'Ascension).

Alerte rouge

Trois factions, trois bonnes raisons de pleurnicher vu leur déséquilibre flagrant. Enfin, ça dépend de quel côté on se place : le gars qui prendra le contrôle des brutes de l'Ascension a, lui, toutes les raisons de se réjouir lors des sessions multijoueurs, vu la puissance dont il dispose dès les premières minutes.
Des cyborgs équipés de carabines laser longue portée, ça fait autrement plus de dégâts qu'une bande de va-nu-pieds trimballant des kalachnikovs périmées. Les aliens coulent à pic avec leur routine de construction vaguement piquée aux Zergs : des saloperies organiques copulant sans relâche dans la gadoue. Maelstrom propose un système de héros, contrôlables individuellement via une vue FPS. L'intention de KDV est bonne : il s'agissait de tourner à votre avantage les escarmouches en vidant vous-même vos chargeurs sur les troupes adverses. Pas de bol, c'est l'inverse qui se produit car l'I.A. vous fait la peau vite et bien dès que vous tenterez de « soloter » de manière un peu trop poussée.


Le mode FPS n'est pas très précis. Et surtout, on ne peut pas déplacer le curseur comme on le souhaite...

Le terraforming plombe davantage un système de jeu indigeste, desservi par une lisibilité approximative. Bref un titre qui donne envie de boycotter la vodka, Fumble et les STR (ndFumble : pas la vodka, n'exagérons rien).

Stx


Comme d'hab', la campagne solo sert juste de didacticiel pour apprendre les commandes de base. Mais ce n'est pas plus fun en multi.

Un peu de technique

C'est pas avec ça que vous ferez surchauffer votre carte graphique... Ça tourne décemment sur une machine moyenne avec les détails à fond. Chargements bien trop longs entre deux parties.

En Deux Mots

À moins d'être un vrai junkie du RTS, il n'y a pas de raison valable pour passer du temps sur ce jeu mutilé par de vraies/fausses bonnes idées.

+ Mon premier test sur Joystick !
- Esthétique douteuse
- Mécaniques inutilement lourdes
- Mode FPS raté

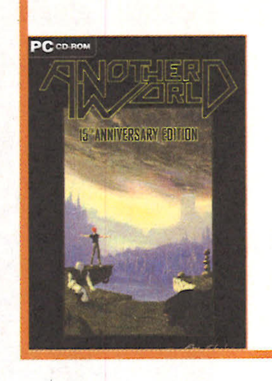

4 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

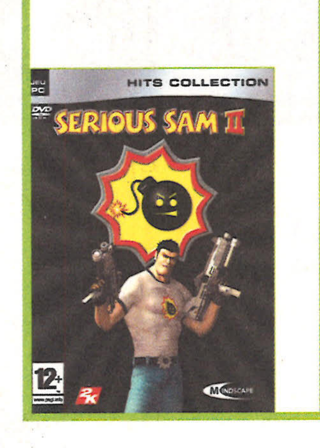
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Another world Édition Spéciale quinzième anniversaire

Genre: One man show
Infos: Environ dix euros – CPU 200 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – ElektroGames/SdLL
Note: 95 % dans Joystick n° 24 (ah quand même)

L'univers des jeux vidéo est rempli de gros abrutis nostalgiques persuadés que c'était mieux avant. Et Another World, jeu d'action/aventure sorti il y a quinze ans, est l'un de leurs fantasmes. Il faut dire que ce titre a été entièrement conçu par un seul homme dans son garage : le mythique Éric Chahi. Cette édition anniversaire est plutôt sympathique. Un peu chère, mais sympathique. D'une part, on s'amuse bien à retrouver le gameplay sans concession d'un vieux jeu pas formaté « grand public » du tout. Ensuite, on remarque les progrès effectués depuis, en matière de checkpoints, surtout quand on recommence cinquante fois la même séquence sans jamais arriver au prochain point de sauvegarde si convoité. Du coup, on s'énerve un peu. Mais bon, c'était le bon vieux temps. Alors, pourquoi pas ?





Serious Sam 2

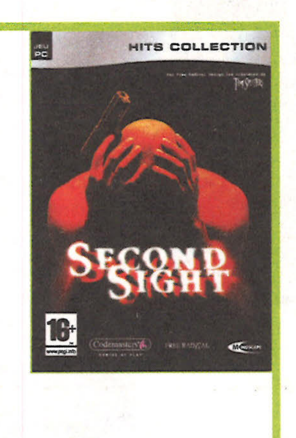
Genre: Un peu d'eau dans le désert
Infos: Environ dix euros – CPU 1,5 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – Collection Hits Silver de Midscape
Note: 7/10 dans Joystick n° 174

On manque, en ce moment, d'un certain nombre de choses très importantes dans la vie. Et notamment deux vraiment cruciales : un gros défouloir et un bon FPS sur PC. Coup de bol, Serious Sam 2 débarque à petit prix, ses défauts lavés par la disparition de quelques dizaines d'euros sur son étiquette. Rigolo, bourrin, débile, difficile, SS2 n'est pas aussi mythique que son grand frère, mais c'est le bon moment pour l'apprécier si vous l'aviez négligé à l'époque.

Second Sight

Genre: Cheap Thrill
Infos: Environ dix euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Collection Hits Silver de Midscape
Note: 8/10 dans Joystick n°168

Parfois Bishop pouvait se montrer très sympa avec les jeux. Ça arrivait. Second Sight, par exemple, avait subi un traitement de faveur. Mais bon, faut dire ce qui est, ce jeu d'action imparfait, assez ciblé console, a su se montrer convaincant avec une action originale et bien réalisée. Combats, pouvoir psy, background intéressant... Pour dix euros, ça le fait carrément.



Stronghold 2 Deluxe

Genre: Kaamelott Tycoon
Infos: Environ 10 euros – CPU 1,4 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Collection Hits Silver de Midscape
Note: 6/10 dans Joystick n° 171

Puisque la sauce Fantasy de Stronghold Legends n'a pas pris, autant retourner à la gestion terre à terre de nos beaux moellons. Avec Stronghold, le fun consiste à ériger des murs, des tours et des remparts pour enfermer tout son petit monde dans une enceinte protectrice. Non je déconne, ça sert surtout à garder le peuple sous la main et bien surveillé. Les aspects STR de ce titre ne convaincront personne, mais question gestion Stronghold s'est toujours montré agréable, malgré ses défauts de réalisation.

ABONNEZ-VOUS À Joystick !

Joystick (1 an/13 n°)		84,50 €*
+ Le jeu STAR WARS™ THE BEST OF PC		39,99 €**
	Total	~~124,49 €~~

Retrouvez 5 des meilleurs jeux Star Wars™ :
Star Wars™ Empire at War™, Star Wars™ Knights of the Old Republic, Star Wars™ Battlefront, Star Wars™ : Jedi academy™, Star Wars™ Republic Commando* et une version d'essai de *Star Wars Galaxies™

POUR VOUS 67 € SEULEMENT





**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

Future

PJ91

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^os^ + le jeu **STAR WARS™ : THE BEST OF PC** pour **67** € au lieu de 124,49 €*.

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ CB n° ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔
Expire le : ⊔⊔⊔⊔ (validité 2 mois) Cryptogramme ⊔⊔⊔
Date et signature obligatoires :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ⊔⊔⊔⊔⊔ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: ⊔⊔ ⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac
❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Vous pouvez acquérir le jeu "STAR WARS : THE BEST OF PC™" au prix de 39,99€ (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Quoi de Neuf

par la rédaction



R2-D2 Mobile Entertainment System

O.K., O.K., on m'avait dit : « Pas de trucs trop chers. » Mais j'ai craqué. Il faut dire que ce R2-D2 est incroyable. Entièrement motorisé et télécommandable, il embarque un lecteur de DVD, des enceintes… et un vidéoprojecteur. Même si un projecteur holographique aurait fait plus d'effet, on vous conseille de jeter un œil à la vidéo de démo, accessible depuis le site du constructeur, ça fait rêver. Ce R2-D2 fonctionne entièrement sur batterie, sauf pour la projection. On peut donc le promener chez soi, lui brancher son iPod et c'est parti pour la fête. Petite touche finale : la télécommande a la forme du Faucon Millenium…

FABRICANT : NIKKO HOME ELECTRONICS
SITE WEB : **WWW.NIKKOR2D2.COM**
PRIX ENVIRON 2 550 EUROS

HTC P3300

On a connu plus sexy, mais ce PDA HTC compense par l'ensemble des fonctions embarquées. En vrac ça nous donne un bon mélange de GSM quadribande, avec tout ce qu'il faut niveau connexion : WiFi 802.11 b/g et Bluetooth. Pour la détente, on rajoute un honnête appareil photo 2 Mo, la radio FM, et on termine avec un GPS. L'originalité de ce « tout en un » réside dans ses deux systèmes de contrôle. Le premier est une roue crantée, grâce à laquelle vous naviguez dans les menus (uniquement lorsque vous tenez l'appareil à la verticale). Le second est un minitrackball. On déplace le curseur comme on ferait bouger une souris. L'avantage est certain : on finit par totalement oublier le stylet et on utilise l'appareil d'une seule main. Très léger, avec moins de cent trente grammes, le P3300 fait preuve d'une grande robustesse. Il représente la parfaite alliance entre le monde des PDA et celui de la téléphonie. Au niveau du GPS, l'activation et la réactivité sont standard. Une seule et unique carte régionale est fournie avec le logiciel de navigation Tomtom. Vous devrez la choisir et pesterez alors contre les 64 Mo de SDRam et 128 de Rom embarqués. Quand on sait que la microSD avoisine les 20 euros le giga, on se demande pourquoi la marque n'a pas intégré une carte mémoire dans la boîte ! Autre point négatif : la puissance du processeur, trop faible. Malgré tout, ce HTC constitue une belle innovation.

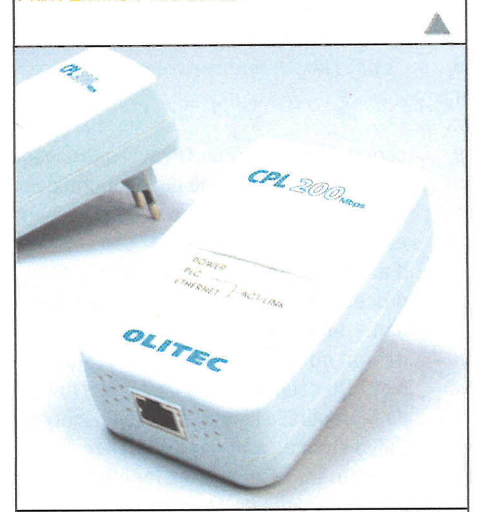
FABRICANT : HTC
SITE WEB : **WWW.EUROPE.HTC.COM**
PRIX : ENVIRON 590 EUROS



Olitec CPL 200

Le CPL est une alternative intéressante au WiFi quand, par exemple, on cherche à relier deux machines trop distantes et que l'on ne veut pas passer des câbles ou se prendre trop la tête. Il aura fallu attendre plusieurs mois pour que le CPL arrive à maturité mais Olitec, qui a su attendre, livre l'un des kits les plus rapides du marché. Cette technologie, on le rappelle, permet de faire transiter des données via votre circuit électrique domestique. Les CPL 200 enfoncent donc la concurrence, avec un taux de transfert au Go de 3,48 secondes, si vous voulez savoir. Le débit, d'environ 40 Mbps, est stable et constant. L'interface de configuration est la même que chez BeWan et Netgear: à savoir pas très accueillante, ni très claire. On reprochera également la laideur des boîtiers, mais l'absence de câbles devrait plaire à Madame.

FABRICANT : OLITEC
SITE WEB : **WWW.OLITEC.FR**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS



MyGuide-Navigation 4300 Series

Cet étonnant GPS est pourvu d'un écran 16/9 tactile de 4 pouces, d'une belle résolution. Un écran mis en évidence à la fois par l'outil de navigation et par les logiciels dont l'a équipé le constructeur. Le 4300 sait ainsi afficher photos et vidéos. Côté navigation, le MyGuide est doté de l'édition 2006 du logiciel iGo dont l'affichage est parfaitement adapté à l'écran 16/9. Les graphismes sont fins et les trajets à suivre sont clairement représentés. L'ergonomie est irréprochable. Les menus



s'enchaînent de façon logique, les touches sont suffisamment grandes et espacées pour un contrôle tactile sans erreur. La vue 3D est particulièrement détaillée, avec le nom des rues et des icones de POI animés. On retiendra particulièrement le zoom intelligent, qui fait progressivement pivoter l'affichage 3D en 2D à l'approche de carrefours complexes ou d'embranchements peu lisibles en trois dimensions. En outre, dès que vous entrez ou sortez d'un axe majeur (une autoroute, par exemple), le logiciel affiche automatiquement, pendant quelques secondes, une vue panoramique du trajet restant. On appréciera aussi les très nombreux réglages. La cartographie couvre 27 pays européens et propose une base de points d'intérêts assez complète. Dommage que le module TMC/RDS soit en option.

FABRICANT : MYGUIDE
SITE WEB : **WWW.MY-GUIDE.DE**
PRIX : ENVIRON 400 EUROS

Spyke

Meccano, une marque qui ne nous rajeunit pas, mais qui a su évoluer: preuve en est ce robot espion WiFi. Pilotable depuis le Net, il peut contrôler une zone à définir. Non seulement il envoie une image de tout ce qu'il voit, mais il



sert aussi de vidéophone. Pour vous détendre entre deux missions, il sait également jouer de la musique… et une fois qu'il n'a plus de batterie, il va même se recharger tout seul.

FABRICANT : MECCANO
SITE WEB : **WWW.SPYKEWORLD.COM**
PRIX : ENVIRON 400 EUROS

Tunes Explorer Wireless



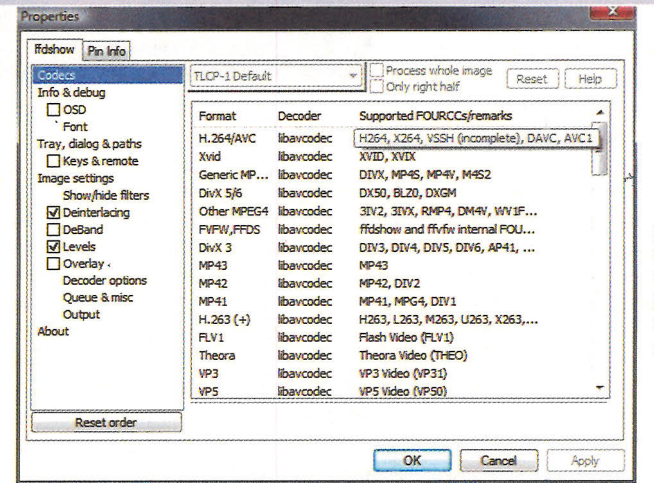
Contrairement à ce que l'emballage laisse penser, la télécommande Hercules Tunes Explorer Wireless ne fonctionne pas qu'avec le logiciel d'Apple, Windows Media Player et Winamp sont également de la partie. Installez le soft fourni et branchez la clé USB : elle utilise la technologie radiofréquence, qui offre une portée de plus de dix mètres. Maintenant, vous pouvez lancer votre lecteur multimédia favori à distance et le piloter grâce à cette nouvelle télécommande. Avec la molette située sur le côté droit, vous faites défiler simplement le nom des artistes, des albums, ou vos listes de lecture. Grâce aux boutons en façade on passe facilement d'un morceau à l'autre, d'autant que la navigation dans les menus ne souffre d'aucune lenteur. Dans iTunes ou Media Player, vous attribuez simplement une note à chaque morceau. L'écran est de petite taille, rétroéclairé en bleu. Sa luminosité est réglable et il affiche très lisiblement les informations utiles. Reste que les plus exigeants reprocheront la qualité de fabrication un peu grossière du produit. Entièrement fait de plastique, il souffre d'un certain embonpoint. Mais son prix, surtout comparé à ce que propose la concurrence, fait de la Tunes Explorer Wireless un accessoire au rapport fonctionnalité/prix des plus intéressants.

FABRICANT : HERCULES
SITE WEB : **WWW.HERCULES.FR**
PRIX : ENVIRON 50 EUROS

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Toujours à la recherche de logiciels originaux, nous vous avons dégoté quelques perles ce mois-ci : l'excellentissime ffdshow-tryout, qui tente de mettre un peu de bon sens dans le monde de la vidéo sous Windows, mais également des initiatives plus originales, comme le très surprenant Phonashera, qui fait rimer écologie avec économies. Tout un programme.

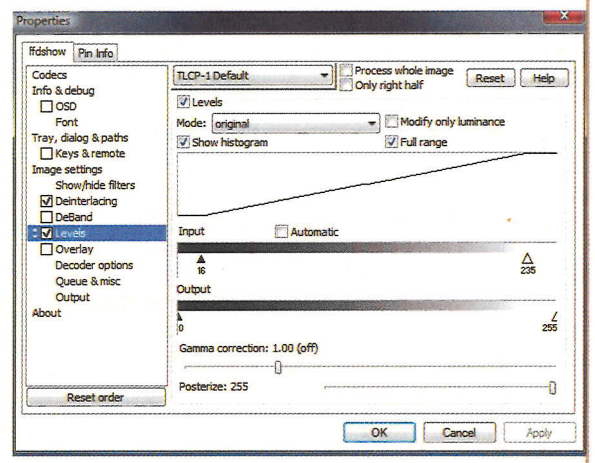


Le nombre de formats vidéo gérés est tout simplement impressionnant. On y trouve même le très récent H.264.

ffdshow-tryout

- VERSION : rev866
- ÉDITEUR : Plein de gens
- LICENCE : Freeware
- URL : http://ffdshow-tryout.sourceforge.net

L'une des bonnes idées de Microsoft consiste à utiliser des codecs pour lire les vidéos. Ce sont de petits programmes que peuvent utiliser les applications pour décoder les formats. Dans la théorie, c'est génial, puisque le modèle est extensible et que l'on peut choisir ainsi son lecteur vidéo préféré, Windows Media Player, si vous n'avez pas de goût, ou des logiciels de bonne qualité comme Zoom Player ou le fantastique Media Player Classic. Malheureusement, dans la pratique, la gestion desdits codecs n'est pas si simple. On a tendance à en installer des tas et, du coup, ils se marchent souvent sur les pieds. Un système de priorité existe, mais dans la pratique il est complexe à comprendre et très difficile à gérer. C'est pour cela que des applications comme le grandiose (mais toujours un peu difficile d'accès) VLC ou le très bon GOM Player ont un grand succès : ils incluent leurs propres routines pour décoder les vidéos. Dans tout ce fatras, il existe le codec ultime, ffdshow. Un outil quasi magique, puisqu'il est capable de décoder pratiquement tous les formats de vidéo et de son. Avec des capacités très intéressantes en matière d'amélioration d'image (les effets de « post-process »). Seul souci, le projet était, comment dire… légèrement mort, la dernière mise à jour de son code source datant de plus de huit mois. Du coup, d'autres petits gars ont décidé de reprendre le flambeau avec ffdshow-tryout. L'idée étant de corriger les bugs restants, tout en ajoutant de nouvelles fonctionnalités. Un projet qui a débuté en janvier et qui porte déjà ses fruits. Plutôt que d'installer un pack de codecs qui pose plus de problème qu'il n'en résout, essayez ffdshow-tryout. Vous ne le regretterez probablement pas.

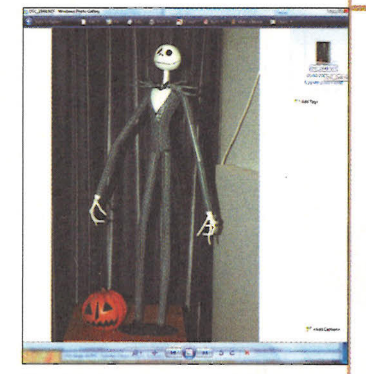


Les options de niveaux permettent de s'assurer que vos noirs sont bien noirs, une plaie avec certaines cartes vidéo/drivers.

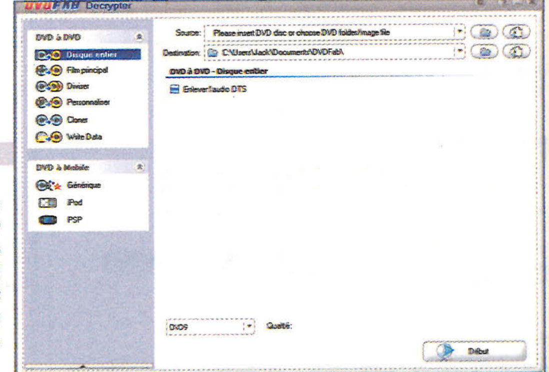
Nikon RAW Codec

- VERSION : 1.0
- ÉDITEUR : Nikon
- LICENCE : Freeware
- URL : http://nikonimglib.com/nefcodec/

Les amateurs pinailleurs de photo vous expliqueront à quel point prendre des images en RAW change la vie. Pour ceux qui auraient décroché, le RAW est un format non compressé qui inclut toutes les informations lues par le capteur de votre appareil photo, pemettant un peu plus de détails (dans la théorie) et une plus grande marge de manœuvre pour retoucher l'image. Nikon propose un codec pour les utilisateurs de Vista qui permettra de gérer les fichiers NEF directement à partir de Windows. Une bonne initiative qu'il faut saluer. D'ailleurs, on le fait.



Une fois le codec installé, Windows Photo Gallery peut ouvrir les fichiers NEF de Nikon sans aucun problème.

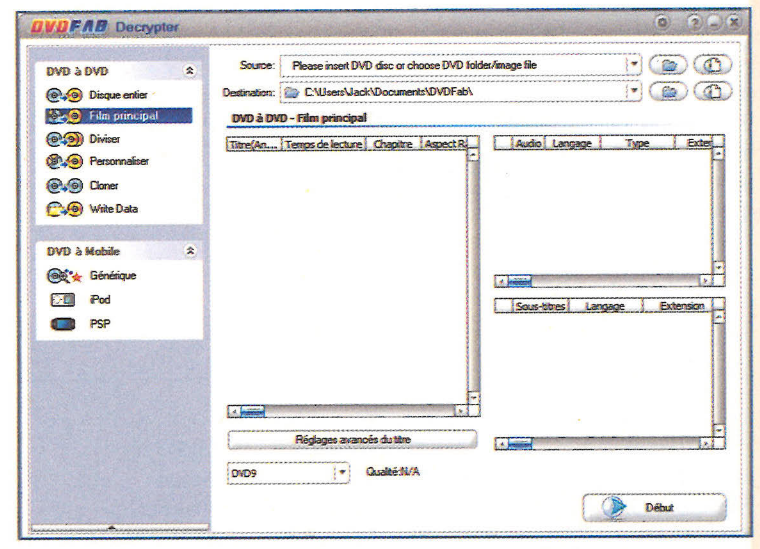


Ne vous laissez pas berner par les options de transcodage iPod et PSP, elles sont réservées à la version payante du logiciel.

DVDFab Decrypter

Il fut un temps où vous parler d'un logiciel capable de vous aider à effectuer une copie de sauvegarde de vos DVD était simple. Aujourd'hui, je me dois de prendre des pincettes géantes et vous rappeler que, selon votre pays, la chose n'est plus forcément tolérée par la loi. Pour ceux qui souhaiteraient tout de même effectuer une telle copie de sauvegarde, trouver le bon outil n'est pas facile. La référence du genre, DVD Decrypter a vu son développement arrêté, donnant naissance à ImgBurn, très bon et très svelte logiciel de gravure. DVDFab Decrypter repart sur ses traces en gérant tous les petits détails qui vont bien. Il peut également supprimer les restrictions qui peuvent le rendre incapable, sur certains disques, de passer les bandes annonces. Dernier détail, il fonctionne sous Vista. Un logiciel puissant, à n'utiliser qu'en pleine connaissance de cause.

- VERSION : 3.0.7.2
- ÉDITEUR : Fengtao Software Inc.
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.dvdidle.com/free.htm



On peut également supprimer certaines pistes audio afin de réduire la taille de la copie de sauvegarde.

DriverGrabber

Parfois les applications les plus simples sont les plus utiles. Prenez le cas de DriverGrabber, un petit bout de soft de 200 Ko, capable de regrouper tous vos pilotes installés dans un seul et même répertoire. Vous allez me dire que c'est une démarche de fainéant et qu'après tout, si les pilotes sont sur la machine, c'est qu'on les y a installés. Certes, mais vous avez peut-être effacé les fichiers d'installation ; et retélécharger vingt fois la même chose n'est pas forcément très malin. L'Internet illimité a certes des avantages mais pourquoi en abuser ? D'autant que, bien souvent, les serveurs de téléchargement de pilotes patinent – les gens d'Asus peuvent se sentir visés par cette remarque, c'est fait exprès. L'intérêt de ce regroupement servira surtout à vos réinstallations. En quelques secondes, le logiciel regroupe tous vos pilotes tiers dans un répertoire simple à retrouver. C'est tout de même plus simple que de rechercher ce satané CD de pilote fourni avec votre carte mère, non ?

- VERSION : 1.4
- ÉDITEUR : Signet Software
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.signetsoftware.com/

iverGrabber.exe

DriverGrabber v0.4
Created by Christopher L Greer Of Siginet Software.

Please wait while DriverGrabber does it's magic.

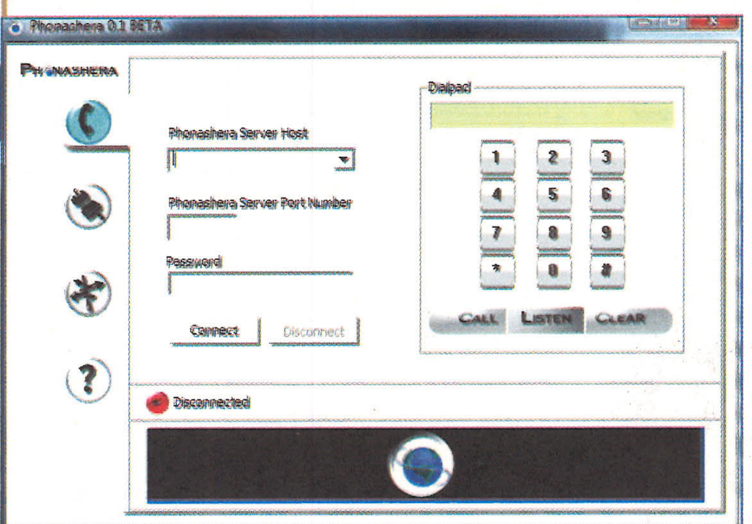
To report bugs or give compliments please go to:
http://www.SiginetSoftware.com

L'interface de DriverGrabber est simpliste, elle vous évitera de vous poser trop de questions.

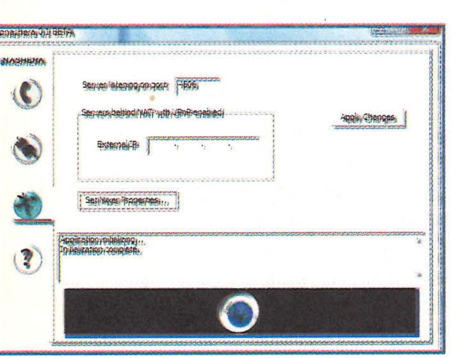


PAR C_WIZ





L'interface de Phonashera est extrêmement simple et les options de configuration manquent un peu.



Parmi les rares options, la possibilité de spécifier l'adresse IP de son routeur. On en voudrait un peu plus.

Phonashera

En cette période électorale où les questions d'environnement font semblant d'intéresser tout le monde, je me dois de faire, moi aussi, mon écolo. Bon, rassurez-vous, je ne me présente pas (encore) à l'élection présidentielle. Je vais me contenter de vous parler de recyclage. Celui des choses qui traînent dans votre placard, ces vieux composants informatiques qui nous encombrent. Je ne peux pas faire grand-chose pour votre carte son ou votre lecteur de cédérom. Par contre, il y a un petit espoir pour votre modem. 28.8k, 33.6k, 56k, oui, vous en avez peut-être même plusieurs. Il est possible que certains d'entre vous les utilisent encore comme un fax. Mis à part cet usage très particulier, ils servent surtout à stocker la poussière. Mais c'est fini, car voici venue une bonne idée du côté de Phonashera. Elle est assez simple : mélanger le concept de la téléphonie par Internet avec la téléphonie plus classique. Explication : votre modem va servir de « téléphone » sortant, que vous pourrez contacter de n'importe où, par Internet, en utilisant la voix sur IP. En clair, vous pourrez passer un coup de fil local d'où vous voulez, en faisant transiter votre voix par Internet. Un serveur sur votre PC s'occupera de collecter votre voix (que vous enverrez d'un autre client présent sur un PC où que ce soit dans le monde) et de l'envoyer par le modem. C'est pratique quand on dispose d'un abonnement qui inclut gratuitement les appels locaux ou autres (ce que proposent certains fournisseurs d'accès). Bien sûr, vous allez me dire que l'on peut faire tout cela plus simplement avec des logiciels comme Skype, je pourrais vous répondre que Skype a changé son modèle économique et prend un (tout petit) forfait sur chaque appel externe passé (la fonction Skype Out). Bref, une solution de plus est une bonne chose, d'autant que Phonashera est gratuit. Parfait ? Non, pas vraiment, et d'ailleurs si cette solution n'a pas percé avant, c'est qu'il y a un tout petit problème. Nos modems sont des périphériques half-duplex. En clair ? On peut soit parler, soit écouter, ce qui n'est pas exactement très pratique. Autre petit défaut, qu'on ne peut pas vraiment imputer à l'auteur, c'est la compatibilité avec Windows Vista, Microsoft ayant supprimé de Vista, les fonctionnalités H.263. Derrière ce nom barbare se cache des fonctionnalités de voix sur IP, qui étaient présentes sur le système. Elles ont été supprimées et il faudra que l'auteur s'adapte aux nouvelles lois du genre...

- **VERSION : 0.1 bêta**
- **ÉDITEUR : Tamer S. Aziz**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://www.phonashera.com**

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
GOMplayer 2.0.12.3383
Media Player Classic 6.4.9.0
VLC 0.8.6
Media Portal 0.2.2
• Lecteurs audio :
iTunes 7.02
Winamp 5.32
Foobar2000 0.9.4.2
DeliPlayer 2.50
• Logiciels de messagerie :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 1.5.0.8
• NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.8
Xnews 6.1.3
• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.6
Windows Live Messenger 8
• Antilourds :
Spamihilator 0.9.9.13
POPFile 0.22.4
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.2
Autoruns 8.54
• Downloaders :
FDM 2.1
FlashGet 1.73
WinBITS 1.0
• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b
• Clients FTP :
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.30a
SmartFTP 2.0.997
• Browsers Web :
Firefox 2.0
Netcaptor 7.5.4
• Browsers d'images :
ACDsee 9
Xnview 1.82.4
FastStone 2.8
• Tweakers :
X-Setup Pro 8.1
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

ABONNEZ-VOUS À MICRO ACTUEL

Vous voulez tout savoir sur la micro ?



pour vous seulement



LE MAGAZINE DE TOUS LES UTILISATEURS MICRO

Bulletin d'abonnement



A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Micro Actuel - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19

❑ **OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL pour 19,50€ (1 AN - 13 N°)** au lieu de 24,70 €* **soit 3 n° gratuits !** PMA3

❑ **OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL pour 35€ (2 ANS - 26 N°)** au lieu de 49,40 €* **soit 7 n° gratuits !** PMAF

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de **Future France**

❑ Je préfère régler par carte bancaire :

N° CB ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __ (Validité minimale : 2 mois) cryptogramme : ___

Date & Signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal* : ______ Ville*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable* : ....

Date de Naissance*: __ __ ____

Adresse email*: ....

(*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ WII ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles du groupe Future France et de ses partenaires.

✔ **Ne manquez aucun numéro**

✔ **Recevez votre magazine avant sa sortie en kiosque**

✔ **Evitez toute augmentation de tarif pendant la durée de votre abonnement.**

www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site !

*Chaque numéro de Micro Actuel est en vente au prix de 1,90€ (01/09/06). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abo-future@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

TOUTE LA MICRO EST DANS MICRO ACTUEL

Archlord

À LA RECONQUÊTE D'UN PUBLIC

Archlord vous a déçu ? Eh bien, vous n'êtes pas le seul. Suite au peu d'engouement engendré par la communauté, il semblerait que l'équipe de développements se soit réorganisée de manière conséquente. À la suite de quoi de nouveaux ajouts devraient être implémentés comme tout un tas de compétences ainsi qu'une race supplémentaire (Dragon Sion). Évidemment, tout ça n'a rien de révolutionnaire et il y a peu de chance que ça attire plein de nouveaux clients, mais personne ne va cracher sur des modifications gratuites. Décidément, après être passé gratuit début janvier, Archlord a vraiment du mal à trouver son public.







ÉDITO

VOUS APPRÉCIEZ DE PLANER LIBREMENT SUR VOS MONTURES VOLANTES DANS BURNING CRUSADE ? ALORS AION, LE PROCHAIN MMO DE NCSOFT, DEVRAIT ATTIRER VOTRE ATTENTION. DES ANGES CONTRE DES DÉMONS DANS UN MONDE PVP, ÇA LAISSE RÊVEUR. VOUS EN APPRENDREZ DAVANTAGE DANS LES PAGES QUI SUIVENT. VOUS DÉCOUVRIREZ ÉGALEMENT COMMENT SE PRÉPARER À DEVENIR PRO-GAMER. LES LAN DANS UN GARAGE, C'EST TERMINÉ MON BON MONSIEUR, IL FAUT PASSER À LA VITESSE SUPÉRIEURE MAINTENANT.

Commerce virtuel

EBAY FAIT LE MÉNAGE

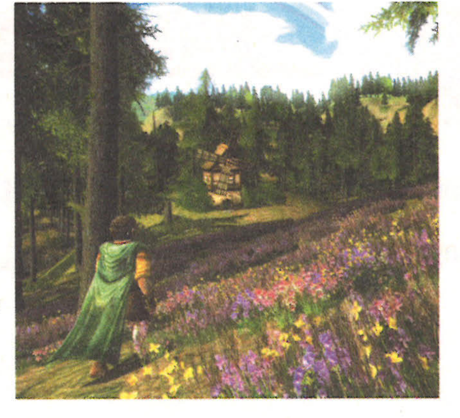
Le célèbre site de vente aux enchères, eBay, a changé sa politique concernant le commerce d'objets virtuels. Désormais, il est interdit de vendre des biens virtuels (armures, pièces d'or et autres). La raison invoquée est le trop grand risque de fraudes car il est bien plus difficile de prouver que l'objet a bel et bien été livré, contrairement à un objet bien réel. En tout cas, eBay n'a pas encore fait totalement le ménage dans ses annonces mais tout cela devrait être réglé assez vite. Faites pas la tête ; il vous reste IGE & Co pour acheter vos PO.



Lord of the Ring Online

MOTUS ET BOUCHE COUSUE

Ça y est, le bêtatest de Lord of the Ring Online a accueilli son 100 000e inscrit. Comme promis, il y a quelques mois, Codemasters va donc envoyer à ce chanceux une édition de luxe. Outre le fait que tout le monde est très heureux, ou pas, pour cette personne, on remarque qu'il est encore impossible de parler librement du contenu de ce MMO. Effectivement, le NDA n'a toujours pas été levé au moment où ces lignes sont couchées. Ce qui oblige tous les bêtatesteurs à tenir leur langue et à ne rien dévoiler concernant les mécanismes du jeu. Nous sommes donc, actuellement, dans l'impossibilité de vous dire pourquoi LOTR Online est soporifique au possible. Rendez-vous le mois prochain en espérant que le NDA ne soit pas tenu jusqu'à la sortie de ce MMO, toujours prévu pour fin avril.





Dungeon & Dragon Online

DES BÊTES MOINS BÊTES





L'intelligence artificielle dans les MMO, et plus généralement dans les jeux vidéo, est toujours sujette à débat. Quoi qu'il en soit, le Q.I. des diverses créatures qui arpentent nos titres préférés n'est jamais bien élevé. Dans le but de changer tout ça, Turbine a acquis le Kynapse Engine pour Lord of the Ring Online et compte bien mettre à profit cet investissement à d'autres titres. C'est pourquoi les développeurs vont appliquer ce système d'I.A. pour Dungeon & Dragon Online. Il sera implémenté via le Module 4, avec divers autres ajouts de contenu. Turbine laisse entendre que les modifications apportées aux comportements des monstres seront relativement limitées. Mais le Kynapse Engine devrait être mieux exploité dans les mois à venir. Dommage que ça ne fonctionne pas sur les joueurs.

Ultima Online : Kingdom Reborn

RENAISSANCE



Histoire de fidéliser davantage ses clients, Ultima Online passe sur le billard pour un petit lifting. À vrai dire, il en avait bien besoin, puisque ce MMO fête tout de même ses neuf ans d'existence. Grâce à la version Kingdom Reborn, vous pourrez redécouvrir les terres de Britania avec de nouveaux effets, des textures améliorées, bref de quoi flatter la rétine. Enfin, pas trop quand même, ça reste UO en un poil plus joli. Toujours est-il que vous n'aurez pas à repartir de zéro, tous vos personnages seront au rendez-vous pour goûter à tout ça. J'en vois déjà en train de chercher leur vieux login et password. Bande de geeks !

KongKong Online

MARIO KART DU PAUVRE



Dans la série des petits jeux en ligne gratos, sachez que le bêtatest européen de KongKong Online www.kongkongonline.eu est terminé. Vous pouvez donc vous procurer le client et essayer tout ça pour environ 90 Mo de téléchargement. Vous aurez alors le choix parmi une dizaine de personnages et véhicules pour ce jeu de course totalement loufoque. Évidemment ce n'est pas le jeu online de l'année, mais il peut en amuser plus d'un pour une partie de temps à autre.

Bomb Wars

BALLE AU PRISONNIER

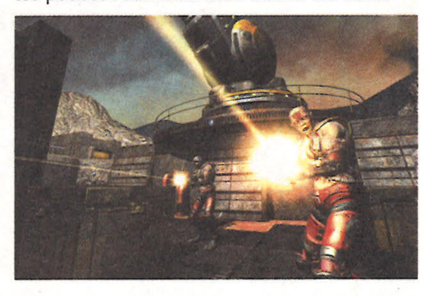
Histoire de tuer davantage votre productivité pendant vos heures de boulot, je vous invite à visiter le site de Bomb Wars www.gamenet.com/bombwars. Un petit jeu qui ne paye pas de mine mais qui finit par être relativement prenant. Deux adversaires, au design en fil de fer barbelé, se font face et doivent s'éliminer en s'envoyant une balle. Le but ? Bien viser et doser convenablement son tir pour faire mouche et éviter de se reprendre son boulet en pleine face. Et tout ça est jouable aussi bien en solo qu'en multi. Histoire d'entraîner vos collègues vers la voie du « j'fais semblant de bosser en tapant sur mon clavier ».



Quake 4

TOUJOURS PLUS DE FRAGS

Vous avez usé toutes vos cartouches en arpentant l'ensemble des maps de Quake 4 ? Qu'à cela ne tienne, vous pouvez dès maintenant récupérer un Map Pack via sur le site officiel www.idsoftware.com afin de découvrir tout un tas de nouvelles cartes. Ces dernières ont été réalisées par la communauté et mises à disposition de tous après un concours organisé par ID software. Voilà comment ajouter du contenu en se tournant les pouces : suffit de faire bosser les fans.



Dragon Ball Z HooD

PYJAMA ORANGE ET COUPE DE CHEVEUX À LA « MOD »

Même avec l'arrivée d'Unreal Tournament 2007, votre bon vieux UT 2004 peut encore servir, surtout si vous êtes fan de Dragon Ball. Le manga créé par Toriyama inspire encore de nombreux fans même après toutes ces années. La preuve avec l'arrivée du mod DBZ Heroes of our Destiny www.dbzhood.com. Malheureusement, on ne compte plus le nombre de mods mettant en scène Goku et ses potes qui n'ont pas vu le jour. Si le marketing avec les droits d'utilisation de la licence ne met pas son nez là-dedans, les petits gars à l'origine de ce mod pourront arriver au bout de leur projet. Au programme, il est prévu de pouvoir vivre une aventure solo orientée RPG mais également de s'envoyer des kameha à travers la tronche via des deathmatchs en multijoueur.





Burning Crusade

LA POULE AUX ŒUFS D'OR

Burning Crusade, l'extension de World of Warcraft, le MMO le plus en vogue du moment, est un véritable carton. Si personne ne doutait de ce succès, ça reste tout de même impressionnant lorsqu'on a les chiffres sous les yeux : 2,4 millions de boîtes vendues dès les premiers jours de mise en rayon. Désormais, Blizzard propose un service d'achat en ligne pour Burning Crusade avec le téléchargement du client via la page de compte. Dans un autre registre, la guilde Millenium a bien fait parler d'elle en ayant assisté (powerleveling) l'un de ses membres au niveau maximum (70) vingt-huit heures après l'ouverture des serveurs. Escroc ou héros ? À vous d'en juger, en tout cas, le résultat est là.



Lineage 2

VOTRE ARME : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

L'arrivée imminente de la nouvelle extension gratuite pour Lineage 2 voit naître tout un tas d'infos concernant son contenu. Aux dernières nouvelles, on apprend que des shadow weapons vont être implémentées. Il s'agit d'arme au look et aux caractéristiques identiques aux armes normales sauf qu'elles possèdent une durée de vie très limitée.
À vrai dire, elles servent uniquement à tester en pleine action l'arme de son choix sans débourser le prix fort. Une quête permet de remplacer la shadow weapon par un véritable modèle. Malheureusement, aucun détail concret n'a encore été dévoilé concernant ce système, qui semble plutôt intéressant.



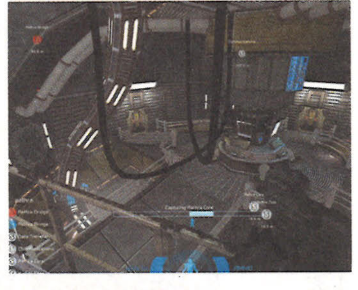


Eternal Silence

DEUX EN UN

Avis aux amateurs : un nouveau client bêta pour Eternal Silence vient tout juste d'être disponible en téléchargement. Rappelons que ce mod pour Half-Life 2 était originairement prévu pour Battlefield 1942. Le Source Engine a su convaincre davantage les développeurs en herbe de cette modification qui s'avère relativement alléchante. L'idée est de pouvoir se battre aussi bien à pied qu'aux commandes de vaisseaux spatiaux. Tout ça est toujours en chantier, je vous conseille donc d'aller jeter un coup d'œil au site officiel www.eternal-silence.net afin de suivre le projet de près.





Google

GMAIL ET L'EUROPE, ÇA SE PASSE… MAL

Ce n'est pas parce qu'on est un géant du Net que l'on a des passe-droits. C'est ce que vient sûrement de comprendre Google qui ne pourra pas déposer la marque Gmail à l'ensemble de l'Europe. La justice allemande ayant donné droit à Daniel Giersh, qui détient cette marque depuis 2001 et exploite lui aussi un service de messagerie.

SpeedTree

PLUS VRAI QUE NATURE

Interactive Data Visualization (IDV) est un développeur d'outils permettant de représenter la nature en temps réel. Nommé SpeedTree, ce logiciel génère des dizaines d'arbres différents, avec une gestion des ombres en fonction du climat de l'univers dans lequel la végétation évolue. Des titres comme Oblivion ou encore Call of Duty 3 disposent déjà de cette technologie. Tout ça pour dire que SpeedTree va être utilisé dans plusieurs MMO qui sortiront dans un avenir plus ou moins proche. Criptik Studios (City of Heroes) a acquis la licence, tout comme Webzen qui l'utilisera pour son MMOFPS Huxley.



DEVENIR PRO DANS LE SPORT ÉLECTRONIQUE

VOUS AVEZ L'IMPRESSION D'ÊTRE LE CAÏD DE VOTRE QUARTIER CAR VOUS ALIGNEZ TROIS FRAGS DANS QUAKE SANS MOURIR ? BRAVO, BEL EXPLOIT ! MAIS, DÉSORMAIS, IL FAUT PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR ET, POURQUOI PAS, TENTER VOTRE CHANCE DANS LE PRO GAMING. MATOS, CONFIGURATION, ENTRAÎNEMENT, VOILÀ TOUS LES BONS CONSEILS POUR NE PLUS ÊTRE UN P'TIT JOUEUR ET DEVENIR UN PRO-GAMER.



L'impressionnante aire de jeu de la Coupe du monde 2006 à Bercy.



Le mental est décisif à CS, Moto des 3D l'a bien compris.

Vous avez toujours rêvé de faire partie des meilleurs ? Alors c'est le moment de vous lancer. Dans ce dossier, je vous donnerai tout ce que j'ai pu apprendre au cours de mon expérience au plus haut niveau. Mais attention, les conseils ne sont pas forcément à prendre à la lettre, il faut avant tout se sentir à l'aise. Pas la peine d'acheter la même souris et le même clavier que votre idole si vous n'arrivez pas à jouer avec. La preuve, s'il y avait une souris idéale, tous les joueurs professionnels l'utiliseraient. Regardons, dans un premier temps, les éléments à ne pas négliger pour jouer dans les meilleures conditions avant d'aborder la section : Comment se préparer aux compétitions.

SOURIS

Souvent sujette aux polémiques et aux réflexions intenses, il est toujours difficile pour un gamer de choisir sa souris. Effectivement, il est difficile de pouvoir toutes les essayer ! D'autant plus qu'un temps d'adaptation est toujours nécessaire. Les modèles les plus courants dans les grandes compétitions sont tout de même ceux des grandes marques comme Microsoft, Logitech ou Razer. Ce choix n'est pas vraiment lié selon moi au design ou à l'ergonomie de leurs souris, mais surtout au fait qu'on est sûr de la qualité du rayon optique ou laser utilisé. Rien de plus détestable qu'une souris qui « décroche », c'est-à-dire que le curseur à l'écran n'arrive pas à suivre le mouvement de votre main, parce que trop rapide. Une fois assuré de la qualité technique de votre souris, il faudra décider du modèle et donc de la forme de celle-ci. Certains disent que c'est un choix qui dépend de la taille de la main du joueur, personnellement je pense que cela dépend plutôt de la prise en main : grosse souris pour prise à pleine main, petite pour prise du bout des doigts. Autre petit détail à prendre en considération, les boutons supplémentaires que vous pouvez trouver sur les côtés. Ils peuvent être très pratiques même si beaucoup de joueurs ne préfèrent pas les utiliser, au cas où ils seraient amenés à changer de souris.

CLAVIER

Le clavier est plus facile à choisir que la souris, mais il ne faut pas le négliger. Il faut déjà s'assurer qu'il accepte la pression de plus de trois touches simultanément, c'est d'ailleurs un problème que l'on rencontre fréquemment avec les ports PS2 (embout violet). Mais désormais l'USB a pris le dessus, il faut donc bien faire son choix en fonction de la disposition des touches, de leur sensibilité et de leur taille. Et s'il est vrai que les compétiteurs ont souvent les mêmes modèles de souris ou de casques, il est cependant beaucoup plus difficile de l'affirmer pour les claviers. Ici, il s'agit vraiment une question de goût.



Les Françaises de chez btb, championnes du monde 2006 !


Counter-Strike reste la coqueluche de tous les événements.


Trackmania Nations a connu un vif succès à Bercy.

CASQUE

Le son est primordial pour faire la différence à haut niveau, il faut avoir un bon casque et y être habitué. Sennheiser et Plantronics se livrent une guerre sans merci depuis des années et fournissent de très bons casques. De nouveaux concurrents, tels Logitech, Razer, Icemat ou Steel arrivent depuis peu sur le marché. Une fois encore, la meilleure solution est de les essayer pour voir quelles sont vos sensations préférées. Il faut néanmoins tenir compte de l'utilisation que vous allez en faire : un jeu solo tel que Quake fait plus appel à un casque « fermé » (qui recouvre vos oreilles) afin de ne laisser échapper aucun son. Mais dans un jeu en équipe qui nécessite de la communication en tournoi, préférez un casque « ouvert » qui ne recouvre pas entièrement vos oreilles afin de ne pas trop vous isoler et de toujours entendre vos co-équipiers. Ne pas oublier non plus le microphone, pour les entraînements sur Internet.

PC

Je ne vais pas m'attarder ici, étant donné qu'en compétition, vous ne jouerez pas sur votre propre PC. Assurez-vous seulement d'avoir une machine suffisamment puissante pour faire tourner à la perfection votre jeu fétiche, afin d'être habitué aux conditions de tournoi.

TAPIS

Le tapis de souris est sûrement l'élément le plus diversifié chez les gamers. La raison ? Tout simplement qu'il existe un tas de marques et de modèles de très bonne qualité. Reste à savoir si vous avez une petite sensibilité (dans ce cas, préférez un grand modèle) et si vous vous sentez plus à l'aise sur une surface dure ou molle.


Fatal1ty en pleine séance de dédicaces.

ÉCRAN

Bien qu'il soit en voie de disparition, l'écran CRT est indispensable pour jouer dans les conditions idéales. La fluidité, même sur les meilleurs TFT possibles, est très loin derrière celle des bons vieux tubes cathodiques. Tant qu'à faire, prenez-en un capable d'afficher 100Hz dans votre résolution préférée, c'est mieux pour les yeux, la qualité et la fluidité de l'image.

CONNEXION

Le débit n'est pas important pour le jeu, il faut, lorsque vous choisissez votre connexion, vous renseigner sur le temps de réponse (ping) qu'elle fournit. Free reste à ce jour incontournable pour les joueurs français.

PRÉPARATION À LA COMPÉTITION

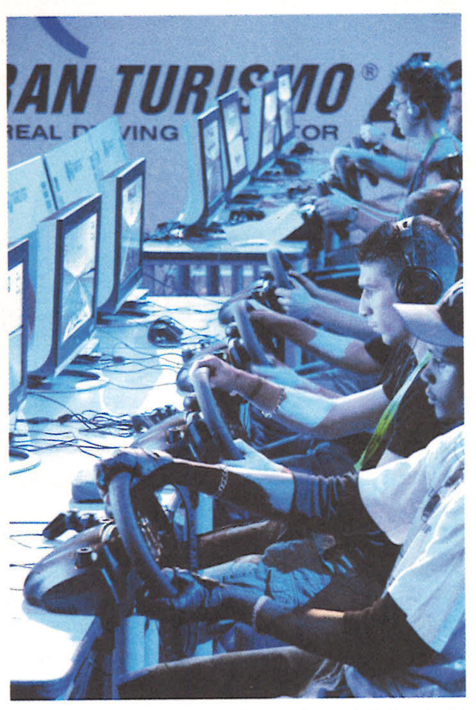
Quand je parle de ma passion à quelqu'un qui ne connaît pas le monde du sport électronique, c'est toujours la même réaction : « Quoi ? Tu joues à Counter-Strike depuis six ans ! Tu ne te lasses pas ? ». Eh bien non ! Déjà parce qu'il est difficile de ne pas accrocher à son gameplay irréprochable. Ensuite, parce qu'il est encore plus dur de décrocher de la compétition quand on y a goûté. Que ce soit sur Internet, dans la petite LAN à côté de chez soi ou dans les plus grands événements mondiaux, l'envie de toujours s'améliorer prend le dessus car la satisfaction de gagner est vraiment magique.
Mais pour percer, il est très important d'aimer le jeu.

OPTIMISATION DE VOS CONFIGURATIONS

Un point primordial pour tout joueur est la connaissance des options de configuration, dans le jeu bien sûr, mais aussi de son système d'exploitation. À savoir que depuis longtemps maintenant, c'est Windows XP Professionnel qui est utilisé dans toutes les compétitions.
Il existe une accélération de la souris par défaut dans Windows XP qui n'est vraiment pas instinctive et que la plupart des joueurs enlèvent. Il suffit seulement de décocher Améliorer la précision du pointeur (Panneau de configuration/Souris) et de modifier le registre avec ce fichier (http://baldours.free.fr/accel_remove.reg). Des commandes spécifiques à chaque titre jouent également sur votre sensibilité : que vous utilisiez des drivers souris ou non, sachez absolument quels sont ses paramètres afin de les retrouver immédiatement en tournoi ou après avoir formaté.
Viennent ensuite les propriétés graphiques (Panneau de configuration/Affichage/Paramètres/Avancé), elles sont nombreuses et dépendent de la marque de votre carte graphique et vous n'y avez quasiment pas accès en tournoi. Pourtant, certaines sont importantes :
- La synchronisation verticale (Vertical Synchro), à moins d'être en possession d'un excellent PC, est de préférence mise sur Off ;
- Le gamma, en fonction des règlements des différents tournois, peut être légèrement augmenté (1,16 ou 1,32) afin de mieux voir dans les coins sombres ;
- Le taux de rafraîchissement de l'écran, qui peut être bloqué à 100Hz (idéal si vous êtes à 100fps dans le jeu) par les drivers graphiques récents ou par de petits logiciels comme Reforce si votre écran le permet. Le gain de fluidité par rapport aux 60Hz est impressionnante.
Pour ce qui est de la configuration du jeu, elle ne tient qu'à vous. Mais il faut essayer d'optimiser au maximum l'efficacité de vos contrôles. Placez toutes les touches à portée de votre main « clavier », afin de ne pas être obligé de lâcher la souris en pleine action ! Et n'optez pas pour une sensibilité souris trop élevée afin d'être précis mais pas non plus trop lent, histoire de ne pas avoir à faire cinq fois la traversée de votre tapis pour vous retourner.
N'hésitez pas à vous inspirer des configurations des meilleurs joueurs pour commencer avant de l'adapter à votre feeling.



Myto et SpanK « on stage ».



Le niveau à Gran Turismo lors de la Coupe du monde était vraiment relevé, surtout du côté français !

Même si ça coule de source pour le plus grand nombre d'entre vous, il faut savoir que ce n'est pas un élément indispensable pour faire de la compèt' mais ça facilite souvent les choses ! Il faut aussi bien vous connaître, c'est-à-dire savoir si vous êtes plutôt solitaire ou collectif. Des tas de joueurs très doués ont fini par arrêter du fait qu'ils n'arrivaient à s'intégrer dans aucune équipe. De la même façon, Fatal1ty qui, après avoir dominé de nombreux jeux solo, s'est essayé une période à Counter-Strike, mais a vite fait marche arrière. Solo ou multi ? Deux philosophies qui dépendent vraiment de chacun : avoir toutes les cartes en main ou dépendre de partenaires qui seront à vos côtés autant dans la défaite que dans la victoire. Renseignez-vous aussi sur les compétitions à venir, pour savoir sur quels jeux elles comptent organiser leurs tournois.

Mais avant cela, il faut se préparer... et bien. Beaucoup d'autres joueurs visent aussi la victoire et c'est aux plus doués, mais surtout à ceux qui s'entraînent le plus intelligemment, qu'elle reviendra. Il faut vraiment envisager votre jeu comme un sport avec une préparation régulière et bien équilibrée. Analysez rapidement vos points faibles, renforcez-les et trouvez des méthodes pour bien travailler toutes les facettes de votre jeu. L'erreur souvent commise est de trop jouer, d'arriver à saturation et de, soit se lasser du jeu, soit stagner à un niveau insuffisant. En général, les équipes pratiquent un entraînement régulier et efficace de trois heures par soir, cinq jours par semaine et sûrement un peu plus dans les jeux individuels puisqu'ils n'imposent pas la présence simultanée de plusieurs personnes. Par efficace, il faut entendre ne pas jouer pour jouer, mais jouer pour progresser.

METTRE TOUTES LES CHANCES DE VOTRE CÔTÉ

Un point qui demeure très important dans les jeux de duel est la connaissance de ses adversaires avant les compétitions. Il est nécessaire, autant que possible, de connaître le style de jeu de vos potentiels futurs adversaires et de dissimuler le vôtre. Ainsi, vous prenez, avant le début d'une rencontre, un avantage considérable d'anticipation et de lecture du jeu.

C'est aussi valable dans les jeux en équipe mais moins important car la modification et l'adaptation se font beaucoup plus rapidement. L'essentiel pour progresser en multi est de trouver des partenaires qui ont les mêmes objectifs, la même motivation et le même niveau que vous. Le niveau reste une notion assez abstraite puisqu'il regroupe l'adresse, la vision du jeu et la capacité à gérer la pression d'un joueur. Ensuite, il faut réussir à s'entraîner contre un maximum d'adversaires afin de s'exercer face à tous les styles de jeu. Attention, une fois de plus, de ne pas jouer à outrance sans réfléchir à ce qui ne va pas, souvent une



Pro Evolution Soccer, très populaire, se développe rapidement dans tout l'e-sport.



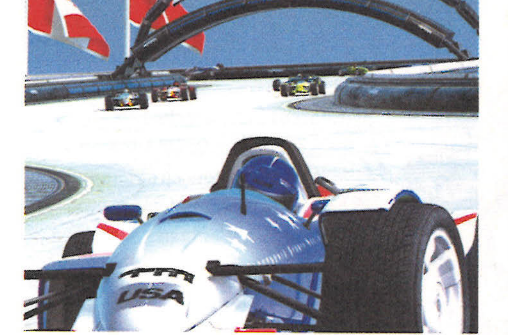


Cette année, la CPL réintègre Quake 3 à la place du 4 dans ses compétitions, en espérant regagner l'intérêt du public et des joueurs.

mise au point avec tous les joueurs rend les parties suivantes plus productives.
Un autre aspect essentiel des sports électroniques est le mental. Que ce soit sur n'importe quel jeu pratiqué dans le cadre de matchs à enjeu, la gestion de la pression joue un rôle déterminant dans la course à la victoire. Les actions à exécuter avec une manette, un volant ou une souris n'étant pas amples, il faut réussir à rester totalement maître de ses mouvements en dépit du stress. Au final, la persévérance est d'or pour réussir mais lorsque vous demandez à un joueur pro comment il en est arrivé là où il est, c'est très souvent par amour du jeu qu'il pratique. À l'instar de n'importe quel sport classique, ce sont ceux qui s'amusent le plus qui sont les meilleurs !

Baldours

Merci à www.eswc-folio.com et www.gotfrag.com pour les photos.





Les mibr « made in Brazil » emportent le titre de champions du monde malgré une saison mitigée.

LES CLUBS D'E-SPORT

L'idéal pour un joueur arrivant à maturité et qui commence à enchaîner les bons résultats est d'intégrer une structure que l'on a de plus en plus souvent tendance à appeler « club ». Les déplacements dans les différents tournois deviennent rapidement onéreux si l'on veut participer à un maximum d'événements. Le trajet, la nourriture, les frais d'inscription et l'hébergement sont autant de facteurs qui limitent un joueur quant au nombre de tournois auxquels il peut participer durant la saison. D'autant plus que le système mis en œuvre par Games Service pour se qualifier à la Coupe de France puis à la Coupe du monde des jeux vidéo nécessite un engagement régulier afin d'accumuler les points et de finir dans les seize premiers du classement général. L'autre intérêt de se faire recruter par un club est bien sûr l'encadrement, le staff gère pour les joueurs tout le côté organisation et les laisse se concentrer sur le jeu. À cela s'ajoutent de la visibilité grâce au site Web, et surtout des coéquipiers qui deviennent des partenaires d'entraînement réguliers. En France, on retrouve les incontournables et éternels concurrents goodgame et aAa ainsi que d'autres, plus jeunes, mais tout aussi ambitieux comme emuLate, pS, d4 ou oXmoze. En revanche, il ne faut pas se faire trop d'illusions, ces équipes cherchent la première place dans toutes les disciplines et, pour ce faire, recrutent les meilleurs. Cette sélection est encore plus poussée dans les jeux en équipe car les choix se font en grande partie en fonction des affinités. Il faudra donc vous faire remarquer en montant votre propre équipe ou en rejoignant de plus petites.




Les deux dernières saisons ont connu l'essor des équipes asiatiques à Counter-Strike.

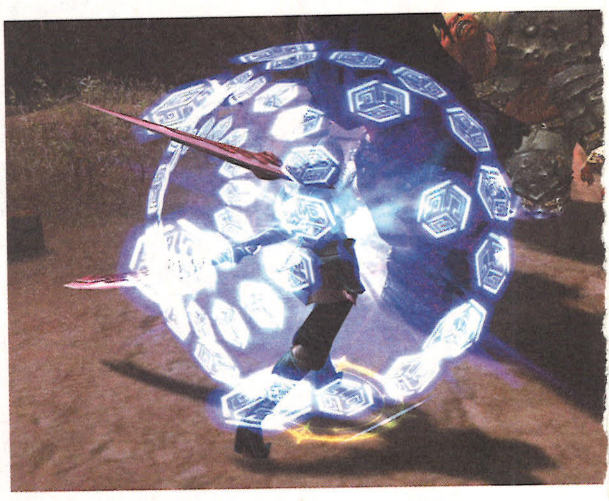


Wolf durant les WEG Masters, un tournoi télévisé en Corée du Sud.

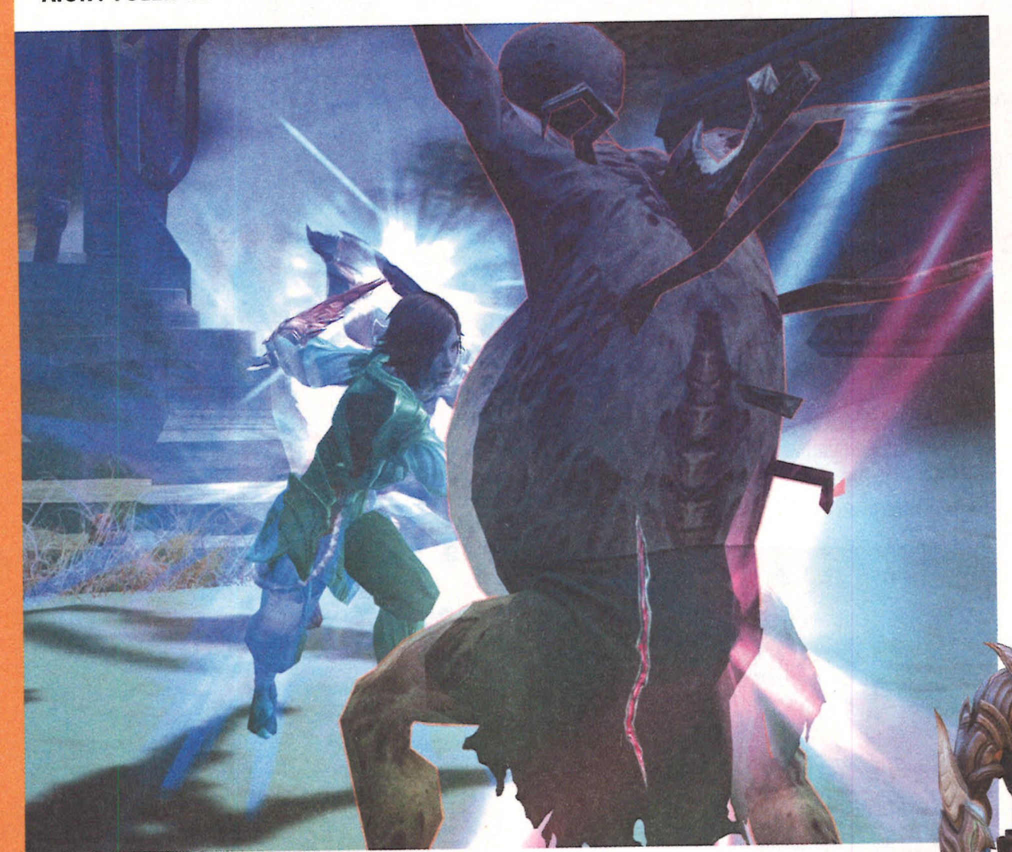
Aion

LE CIEL VOUS APPARTIENT

LES COMBATS TERRE À TERRE OÙ DEUX GUS S'ÉTRIPENT À COUPS DE HACHE, C'EST DEVENU RINGARD. L'AVENIR DES MMO, C'EST LA POSSIBILITÉ DE TRUCIDER SES ADVERSAIRES DANS LES AIRS AVEC DES PIAFS EN GUISE DE TÉMOIN. ET C'EST EXACTEMENT CE QUE PROPOSE AION : VOLER LIBREMENT DANS UN MONDE HOSTILE ! ÇA LAISSE RÊVEUR.

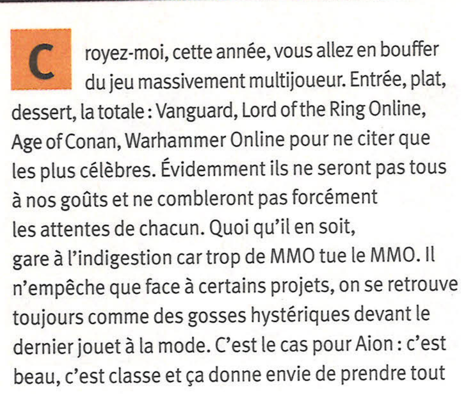


Encore un palouf dans une bubulle ?





Croyez-moi, cette année, vous allez en bouffer du jeu massivement multijoueur. Entrée, plat, dessert, la totale : Vanguard, Lord of the Ring Online, Age of Conan, Warhammer Online pour ne citer que les plus célèbres. Évidemment ils ne seront pas tous à nos goûts et ne combleront pas forcément les attentes de chacun. Quoi qu'il en soit, gare à l'indigestion car trop de MMO tue le MMO. Il n'empêche que face à certains projets, on se retrouve toujours comme des gosses hystériques devant le dernier jouet à la mode. C'est le cas pour Aion : c'est beau, c'est classe et ça donne envie de prendre tout ça en main. Après, faut voir, peut-être qu'au bout de deux heures dans ce monde féerique on aura envie d'aller voir ailleurs. Mais avant que NCsoft ne laisse quiconque s'approcher d'Aion pour que l'on puisse se faire une véritable idée de la bête, il va se passer du temps. On a donc décidé de creuser pour voir ce qui se cache derrière ce titre en allant gentiment harceler NCsoft, histoire d'en apprendre d'avantage sur leur futur MMO. Alors ceux pour qui Aion leur évoque autre chose qu'une sorte d'acronyme totalement incompréhensible peuvent se rendre directement à l'interview. Quant aux autres, un petit retour en arrière sur ce qu'est Aion, histoire que vous puissiez prendre le train en marche.



ANGE OU DÉMON ?

Voler dans un MMO, c'est un rêve que de nombreux accros au genre espèrent voir se réaliser un jour. S'il était possible pour une poignée d'élus de chevaucher un dragon dans les cieux de Lineage II , Blizzard a opté pour les montures volantes accessibles à tous avec l'arrivée de Burning Crusade. Mais l'usage du vol libre dans l'Outreterre se limite uniquement au









NCsoft travaille sur le fait de se déplacer sur terre et dans les airs au moment souhaité.



déplacement touristique. Je passe sur Fly for Fun qui, en dépit de son côté amusant, reste un titre totalement gratuit manquant cruellement de moyens malgré ses déplacements aériens du type sorcière sur un balai. Dans Aion, NCsoft pousse le vol encore plus loin en proposant, voyage, combat et autres. C'en devient même l'argument marketing numéro un pour ce MMO. Ici, les personnages auront la faculté de voler de leur propres ailes, d'ange ou de démon, afin d'explorer des environnements splendides et de s'entretuer sauvagement dans des zones PvP (joueur contre joueur). D'ailleurs, les affrontements entre joueurs ne serviront pas à apaiser l'envie de fragger de tous ceux en manque de Quake (on les a déjà dans WoW, ça va aller maintenant). Des objectifs précis comme des prises de châteaux forts sont donc censés être présents. Afin d'utiliser cette compétence de vol, le monde d'Aion a été conçu à la manière d'un globe dont les deux hémisphères représentent chacun une zone dédiée à une race, les Chun représentant les anges et les Ma faisant office de démons. Au milieu de tout cela, une faction gérée par l'ordinateur, les dragons, qui mettra son nez dans les affaires des joueurs.



Ce qui obligera une alliance entre factions opposées afin d'éviter d'être envoyé en orbite à coups de flammes dans le derrière. Évidemment, tout ceci est très sympa sur le papier, mais nous aurons l'occasion de revenir sur certains détails puisque la sortie de ce MMO n'est pas prévue avant de très longs mois.

CYD

INTERVIEW

Quels types de personnages seront disponibles dans Aion ?

Les classes de base seront Warrior, Scout, Mage et Clerc, qu'on pourra spécialiser en Fighter, Ranger, Phuit classes. Chacune de ces classes aura son propre style de combat et de gameplay. Dans un groupe de joueurs, chaque classe aura un rôle bien précis.

Y aura-t-il des classes spécifiques par faction ?

Les classes ne varient pas selon les factions. Ce qui signifie que les Chun (Ange) et les Ma (démon) auront le choix des huit classes. Bien que les classes soient similaires, les pouvoirs et les compétences varient pour refléter les différences entre factions.

L'artisanat sera-t-il accessible à tous ?

Tout le monde peut créer des objets, de nature très différente, aux fonctionnalités variables. L'artisanat sera fun, pas simplement le fruit d'un succès ou d'un échec.



Personnage charismatique, armure classe et effets de sort qui en jettent... Il en faut peu pour nous faire tourner la tête parfois.













Le monde d'Aion ayant été créé aussi bien horizontalement que verticalement, les personnages pourront donc s'amuser… à grimper.



La mort d'un personnage occasionnera-t-elle une pénalité ?
Oui, mais cela n'interrompra pas le gameplay, car notre souci, c'est le fun.

Une limitation de niveaux sera-t-elle prévue ?
Comme tous les MMO, la limitation n'est pas fixe, et pourrait changer en fonction des nouveaux contenus.

Allez-vous implémenter des résidences ?
Oui, on en discute.

Qu'en est-il des pets ?
Il y en aura, mais leur nombre et leur utilisation ne sont pas encore fixés.

Les joueurs auront-ils des montures ou le vol sera la seule façon de voyager ?
En plus de la capacité de vol, il y aura d'autres moyens de transports, comme la téléportation.

À propos du vol : à quel niveau sera-t-il disponible ? Combien de quêtes faudra-t-il pour l'obtenir ?
Le vol s'obtient à la suite d'une quête. Le niveau requis pour la terminer n'est pas très élevé, ce qui permettra aux joueurs de voler très peu de temps après le début du jeu.

Comment fonctionnent les compétences de vol ? Les compétences « terrestres » seront-elles aussi utilisables en vol ?
Le combat en vol est simplement une extension du combat sur terre. Les joueurs peuvent utiliser les mêmes compétences, il y aura juste des habiletés spécifiques au vol. Le vol n'étant pas toujours la meilleure position, combiner les compétences de combats terrestres et aériennes est un style stratégique préférable.

Sera-t-il possible de voler partout ?
On pourra voler dans de nombreuses zones du jeu. Le vol est possible pendant le combat, les zones de PvP incluront donc des fonctions de vol. Il y aura aussi des zones de vol libre, bien que le vol ne soit pas le seul moyen de parcourir de longues distances.

Trouverons-nous des zones spécifiques au PvP ou bien les serveurs seront-ils full PvP ?
Il y aura des zones dédiées au PvP, et certaines qui ne seront plus réglementées. Certaines zones ne seront pas du tout PvP, mais elles pourront le devenir à la suite de certains événements du jeu.

Les joueurs de haut niveau seront-ils pénalisés lorsqu'ils attaqueront des joueurs de plus bas niveau ?
Les hauts niveaux ne gagneront rien à attaquer des bas niveaux. Mais quand de hauts niveaux perdront contre de bas niveaux, alors là oui, ils perdront bien plus.

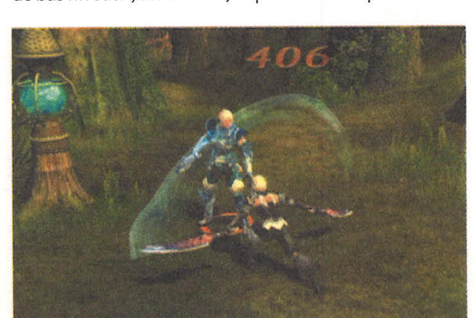
Un personnage qui peut voler pourra-t-il attaquer un personnage au sol ?
Oui, c'est possible, mais comme je viens de le dire, en fonction de la situation, les attaques air/sol ne sont pas toujours très avantageuses.

Il semblerait qu'il y ait des châteaux dans le jeu, comment fonctionneront les sièges ? Quel bénéfice un château pourra-t-il représenter pour un clan ou un groupe ?
Dans Aion, les joueurs devront se confronter à d'imposantes cibles fortifiées. Le gameplay permettant de détruire ces cibles est une fonction révolutionnaire d'Aion, et une des caractéristiques majeures du jeu. On vous en dira plus très vite.

Dans une récente interview, Ju-hyun Jang a déclaré que les joueurs ne seront pas obligés d'effectuer la même quête encore et encore, ou de tuer le même monstre mille fois pour progresser.
Ça veut dire qu'Aion prendra en compte plusieurs façons de jouer différentes, l'expérience de jeu sera unique et propre à chaque joueur. Les objectifs peuvent être résolus de différentes façons, pour se débarrasser du gameplay répétitif typique des autres MMO.

Il semblerait que les joueurs pourront agir sur l'environnement du jeu et pourront même customiser leur serveur, c'est quelque chose que les joueurs de MMO attendent depuis longtemps. Qu'en est-il dans Aion ?
On vous en reparlera très vite !







Warhammer 40k : Mark of Chaos

Petite boucherie entre amis

APRÈS UNE CAMPAGNE SOLO UN POIL SOPORIFIQUE, C'ÉTAIT DIFFICILE DE MOTIVER SES TROUPES À SE BATTRE FAROUCHEMENT SUR LE CHAMP DE BATAILLE. MAIS GRÂCE À QUELQUES PARTIES EN RÉSEAU, L'ARMÉE DU CHAOS REPREND DU POIL DE LA BÊTE ET RETROUVE LE PLAISIR DE TRANCHER DE L'ELFE ET DU NAIN À LA HACHE. RETOUR SUR MARK OF CHAOS ET SON MODE MULTIJOUEUR, PAS SI ENNUYEUX QUE ÇA FINALEMENT.



Si Warhammer : Dawn of War et ses extensions ont su s'imposer dans le domaine des RTS, on ne peut pas en dire autant de Mark of Chaos. Il faut avouer que le petit dernier utilisant la licence Warhammer a reçu un accueil mitigé auprès des amateurs de stratégie : manque de dynamisme durant les parties, tactiques de jeu très limité et héros trop puissant. Ces points rendent la campagne solo relativement monotone malgré des unités qui en jettent et un habillage général plus que correct. Mais lorsque l'on creuse davantage et que l'on enchaîne quelques parties multijoueur, il faut admettre que Mark of Chaos dévoile tout son potentiel. Première surprise, les parties sont étonnamment rapides, quinze minutes en moyenne pour un siège. Et croyez-moi, vous n'aurez pas le temps d'aller prendre une tasse de café et de réchauffer votre pizza comme c'est le cas lors de certaines missions en solo. Ensuite, on se rend compte à quel point le placement, les formations, le moral et les talents des unités sont importants, tout comme la connaissance du terrain et l'utilisation des dénivelés. Lancez une charge de cavalerie en triangle en profitant de la vitesse donnée par une pente et vous assisterez à un véritable carnage dans les troupes ennemies. Une fois que l'on développe des stratégies plus élaborées que « je prends mon armée et je l'envoie à la boucherie », on évite enfin de se prendre des trempes sur le Net et le plaisir succède à la frustration. Mais à ce moment, on veut plus de batailles, plus de victoires et on tombe dans un autre vice qui demande énormément de temps : la création de son armée.



Les tours ont, par défaut, leur arme de siège installée. On regrette qu'il soit impossible de placer soi-même ses canons lorsqu'on est défenseur lors d'un siège.



PEINT À LA SOURIS

Le développement et l'optimisation de son armée est la clé qui vous permettra de remporter la victoire ou d'essuyer une cuisante défaite. Outre le look des unités (couleurs, parties d'armures...) qui permet de diriger son armée personnalisée sur un champ de bataille, le recrutement des troupes est une phase primordiale qui offre un choix tactique très vaste. Le budget est limité selon les parties et tout a un prix. Vous pouvez très bien claquer tout votre argent dans un héros niveau 40 équipé de la tête aux pieds par des objets magiques. Mais aussi puissant soit-il, il ne tiendra pas face à une armée ennemie bien proportionnée. Il faut donc faire votre tambouille entre les héros, les différentes troupes, unités de sièges, améliorations et objets. On finit par se prendre au jeu, jeu qui consiste à élaborer les armées les plus farfelues qui soient. Bah quoi, c'est pas si débile de n'avoir que des rats qui creusent des tunnels partout, si ? On regrette tout de même que le nombre de maps soit limité à une quinzaine, tout type de modes confondus, allant de deux à six joueurs. Il reste à espérer que la communauté utilise habilement l'éditeur de maps afin de proposer un plus grand choix de terrain. Sinon, pour en venir au fameux débat « qui qu'a la plus grosse » entre Medieval II et Mark of Chaos, je trouve que les deux titres ne comblent pas forcément les mêmes attentes. Medieval II est nettement plus riche et complexe, ce qui demande beaucoup d'investissement, là où Mark of Chaos permet de s'amuser avec une prise en main rapide. En gros, chacun son trip et, quoi qu'il en soit, c'est réellement via le mode multijoueur et la création d'armée que se porte tout l'intérêt de ce Warhammer.

CYD





Dark Age of Camelot
LABYRINTH OF THE MINOTAUR

Au bout de cinq ans d'existence, Dark Age of Camelot pourrait laisser croire qu'il arrive en fin de vie. Eh bien non, puisque Mythic s'occupe toujours de son MMO en lui accordant du contenu via un nouvel add-on : Labyrinth of the Minotaur. Comme chacun le sait, le RvR (Royaume contre Royaume) est le fer de lance de DAOC, cette extension renforce donc cet aspect déjà très développé. Outre l'arrivée des minotaures en guise de nouvelles classes et tout un tas d'autres choses, la grande originalité présente est le Labyrinthe. Un donjon composé d'un dédale de couloirs élaborés sur quatre étages et peuplé de créatures 50+. Histoire de varier les décors, l'aspect visuel diffère selon les niveaux : le sous-sol, en partie inondé par les eaux, possède une ambiance aquatique. Afin d'éviter d'user ses semelles tout le temps, des obélisques sont disposés un peu partout pour téléporter les personnages à des endroits précis du donjon. Chose amusante, il existe des passages secrets à découvrir. Comment les trouver ? En appuyant simplement sur la pierre qui est un poil décalée par rapport aux autres. Bon maintenant, reste à trouver LA bonne pierre. Sympa pour occuper son temps libre. Mais vous aurez sûrement mieux à faire, comme protéger votre joli petit postérieur des flèches ennemies. En plus des monstres et des boss à massacrer pour la gloire et surtout pour les loots, les joueurs de tout royaume devront s'emparer de minireliques afin de profiter de puissants bonus. Autant dire que la guerre va faire rage dans les couloirs du Labyrinthe, surtout que le porteur d'une minirelique est visible sur la carte. Allez hop, on file la patate chaude à son voisin, pour rire. Naturellement, cet add-on s'adresse à tous les vétérans de DAOC à la recherche d'un peu de piment dans leur vie virtuelle. Et pour le coup, ils devraient être servis.



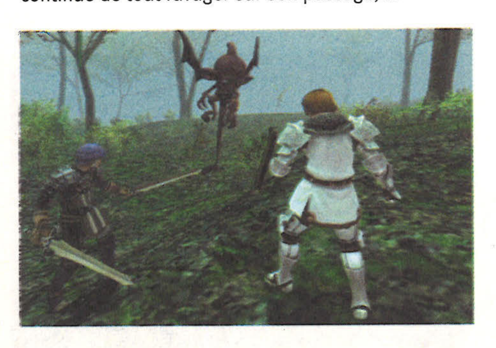


CYD

Final Fantasy XI
SPRINT FINAL



La version européenne de Final Fantasy XI, le MMORPG de SquareEnix, devrait normalement être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes (50 euros avec un mois gratuit, et deux différents packages – avec ou sans les trois extensions). Les mises à jour se feront gratuitement depuis les serveurs PlayOnline – permettant de jouer en français et en allemand. Seuls les noms de régions, les monstres et certains artefacts mythiques ne seront pas traduits. La plupart des fonctions pratiques du jeu seront adaptées à la langue (comme celles du menu TAB permettant des raccourcis de dialogues et d'interface). Interrogé sur la nécessité d'amener Final Fantasy XI à un plus large public européen alors que World of Warcraft continue de tout ravager sur son passage, le producteur Hirochimi Tanaka pensait sincèrement ce qu'il disait quand il a tenté de faire passer le message que FF XI était un jeu fondamentalement différent – ? – et que, de toute façon, c'était déjà prévu depuis longtemps – depuis FF XI en effet, toutes les traductions des jeux sont mises en place au fur et à mesure du développement. Balayant ses comptes avec plus de pugnacité que d'autres (7 500 comptes fermés en décembre), tentant de combattre les RMT en confisquant des millions de Gils, ou encore en mettant en avant la qualité relationnelle de son expérience, Square Enix tente de se persuader qu'il est encore possible de survivre en juxtaposant quelques babioles cosmétiques, sans remettre en cause les fondements du jeu (même si le monde de Vanadiel reste, en termes de background, bien plus riche qu'Azeroth). Une nouvelle extension est cependant en préparation et un autre MMO multisupport semble être dans les tubes.



FNORD

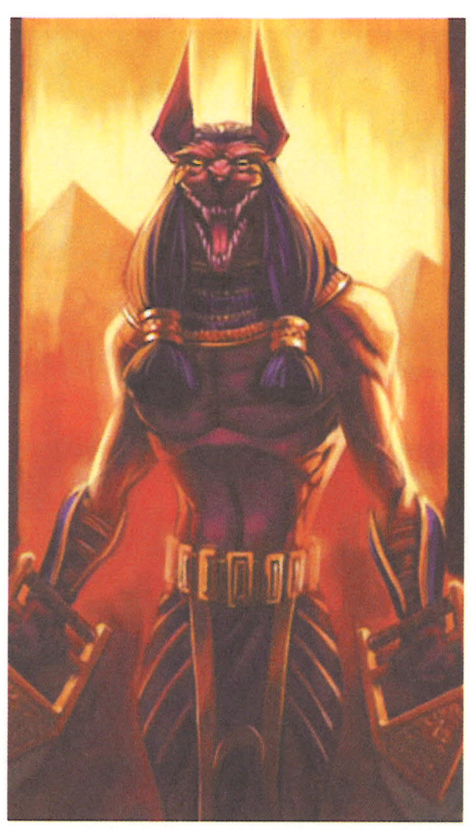
Iron Realms

POIGNE DE FER

CE QUE LES MMO LUXURIANTS D'AUJOURD'HUI POSSÈDENT, ILS LE DOIVENT AUX MUDS ET AUTRES MONDES VIRTUELS TEXTUELS. ET C'EST BIEN DANS CES REFUGES DE NERDS, OBSÉDÉS PAR DU TEXTE DÉFILANT, IMPLIQUÉS DANS UN MONDE FAIT D'IMAGES MENTALES, QUE SE TROUVENT SOUVENT LES MODÈLES DE DEMAIN. IRON REALMS EN A FAIT SA SPÉCIALITÉ, MAIS LE VÉTÉRAN DU GENRE A DÉCIDÉ DE SE CONVERTIR AUSSI AUX IMAGES ET NOUS PROMET EARTH ETERNAL POUR L'ÉTÉ.

« Je préfère le texte : les images, c' est mieux. »
Richard Bartle





De beaux graphismes, ça a quand même plus de gueule que des pages de texte !



Le PvP existera, of course, mais on n'en sait pas encore grand-chose.

Eternal Earth s'annonce d'entrée de jeu comme une excroissance du grand foutoir que sont les communautés online emblématiques – pas tout à fait « furry », ni tout à fait gros bill, ce monde retourné aux animaux bipèdes visiblement très inspiré de Kamandi (Kirby, DC comics) et d'Ironclaw (le jeu de rôle) pourrait s'affirmer comme une expérience jouissive compte tenu du passé – et présent – de ses concepteurs. Il faut savoir qu'Iron Realms (http://forge.ironrealms.com) est le concepteur d'Achaea, vénérable univers en perpétuelle évolution depuis ses débuts en 1999, et qu'en matière d'immersion, c'est ce qui se fait de mieux. La richesse des mondes d'Iron Realms vient surtout des joueurs, auxquels ils prennent une part entière. Vos premiers pas dans Achaea sont en général accompagnés de quelques nuits blanches passées à lire d'obscurs parchemins à la lueur du moniteur, rien que pour savoir comment dire bonjour. Entrer dans une guilde là-bas, c'est s'assurer de rencontrer la Rolls-Royce des rôlistes online. Le système de combat et, en général, tous les systèmes ayant trait aux spécialisations (artistiques, magiques ou simplement guerrières) sont d'une grande originalité et proposent d'ores et déjà de séduisantes alternatives aux traditionnels grinds-expériences-donjons-trésors. Les quatre univers d'Iron Realms, Achaea, Imperia, Aetolian et Lusternia, s'ils ne sont pas fondamentalement originaux, sont des invitations à entrer de plain-pied dans un monde parallèle, et proposent des passerelles évoquant déjà la possibilité d'un multivers interne très efficace.

Earth Eternal sera complètement gratuit et proposera des packs bonus payants.

LE VERBE ET L'IMAGE

Alors évidemment, c'est une expérience difficile pour qui n'a pas un solide background de rôliste, ne parle pas anglais et n'aime que les graphismes de luxe, handicaps qui coupent les joueurs européens d'une préhistoire vitale du MMMO – de plus, passionnante pour son futur – comme par exemple un système de paiement très intelligent, précurseur en la matière, le jeu est gratuit mais on peut donner de l'argent pour obtenir des points d'enseignement, des objets ou de quêtes. C'est probablement pour cela qu'Iron Realms a mis en chantier Earth Eternal, un jeu VISUEL qui semble en tout point coller à l'esprit des autres univers du concepteur, mais considérablement simplifié.
À quelques mois de l'été, seul un screenshot a filtré, et l'on ne peut pas dire que ce soit une claque.
On se dirige donc vraisemblablement vers un monde hybride, pas totalement visuel, ni textuel. Un genre qui risque fort de se propager très vite, alors que les licences open et le middleware online, en général, se développe.

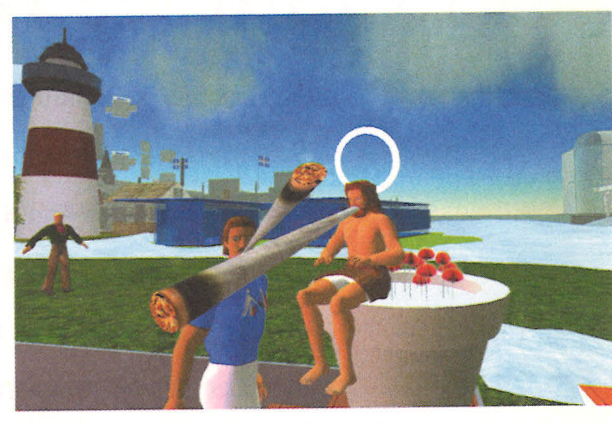
FNORD

Second Life

LINDEN « M'A TUER »

DU CUL, DU FRIC, DES GROSSES COMPAGNIES, DANS UN MOTEUR GRAPHIQUE LAGGEUX : À PREMIÈRE VUE, SECOND LIFE N'EST QU'UN MOUROIR DE L'IMAGINAIRE, UNE PÂLE RÉPLIQUE DES PERVERSITÉS PATHÉTIQUES DE NOTRE MONDE. DÉMONTÉS UN PAR UN, SES PRINCIPES RÉVOLUTIONNAIRES DEVIENNENT, PAR UN RETOUR DE FLAMME MÉDIATIQUE, DES FANTASMES D'IMPOSTEURS. ENTRE SABOTAGE D'UN BOUC ÉMISSAIRE ET RÉALITÉ FROIDE D'UNE ARNAQUE, ESSAYONS DE FAIRE LE TRI.

« Nous avons créé une plate-forme pour faire toutes sortes d' activités, c' est ça, un système d' exploitation. »
Joe Miller, vice-président du développement technologique de Linden Lab.


Au parti socialiste, on fume de gros pétards et on parle avortement.



On vend déjà des avatars de Sarkozy, de Le Pen, de Jésus, de Ségolène... et Bayrou ?





LES MENSONGES

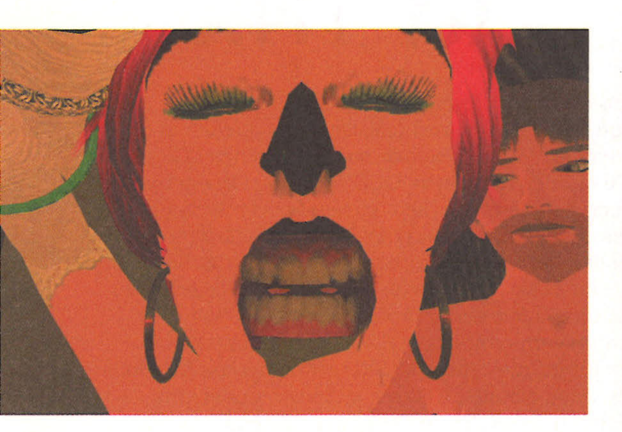
Il n'y aurait pas autant d'abonnés qu'annoncé. On en est désormais certain. Un utilisateur peut avoir plusieurs comptes, chaque compte étant doté de plusieurs avatars. Lequel de ces paramètres est mesuré ? Les chiffres annoncés (3 300 000, à l'heure où nous écrivons ces lignes) ne représentent que les comptes ouverts (gratuits ET payants), qui ne sont pas toujours utilisés. Le nombre réel d'abonnés uniques (« résidents », un terme emprunté à la logique Club Med de neutralisation des réalités marchandes) monterait donc vers 800 000 à un million avec, en moyenne, 10 à 20 000 connectés par jour qui correspondraient au nombre de comptes payants. Les machines de guerre médiatiques du jeu vidéo nous ont habitués à la hype, aux gameplays « révolutionnaires », aux calculs pipés. La beauté de SL est dans son potentiel, pas dans les chiffres. Ceux-ci n'indiquent qu'un intérêt porté au phénomène, pas à son utilisation. Ce genre de débat est un faux problème et relève de la lutte pour conquérir un marché bouché, pas de la qualité intrinsèque d'un système d'exploitation : les MMO ont besoin d'être autre chose, au yeux du monde, qu'un hack'n'slash.

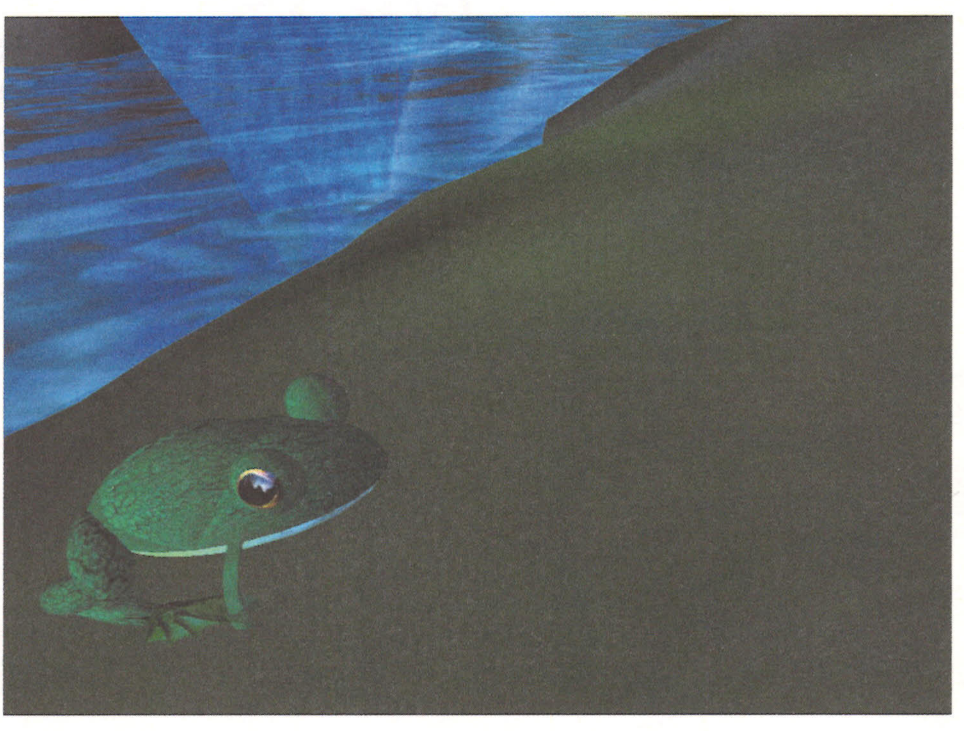
L'ÉCONOMIE

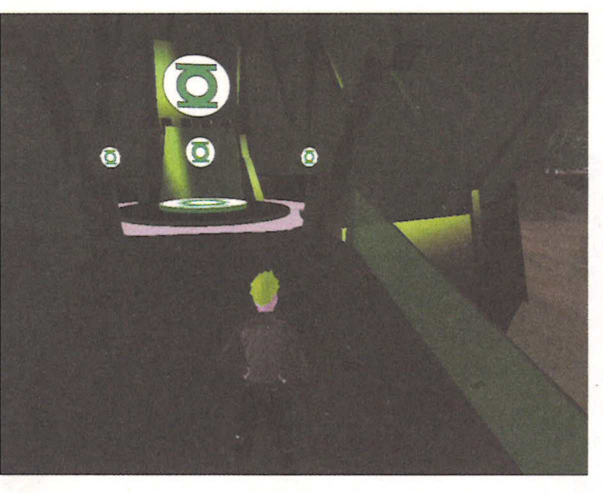
Sans aller jusqu'à dire qu'il s'agit d'une arnaque, l'économie de SL s'est violemment divisée entre les TRÈS riches et les TRÈS pauvres. Aux mains des entrepreneurs, le taux de conversion entre le Linden et le dollar réel est estimé à seulement 4% de sa véritable valeur. Pour les petites sommes, disons que jusqu'à 1 000 euros tirés mensuellement, SL fonctionne encore. Au-delà, on passe dans une autre sphère, où les enjeux deviennent pratiquement mafieux – certains comparent déjà cela au principe des « pyramides » financières ou à d'autres schémas économico-filous bien connus. Les requins de Second Life possèdent aujourd'hui leurs banques, avec taux d'intérêts et marchés d'échanges, rendant caduque la bourse d'échange LindeX. Ainsi, les travailleurs laborieux, notamment les prostituées, peuvent espérer gagner le SMIC en faisant, somme toute, un boulot qui ressemble à du marketing en télétravail. C'est une solution peu encourageante. Second Life est aux mains de landlords peu scrupuleux. Qu'on se souvienne des premières expulsions de bad boys de Second Life, il y a déjà deux ans. À moins d'être un génie, ou de choisir de vivre une vie virtuelle simple, l'argent s'y résume à sexe et casinos. La texture commerciale des nouveaux bouts de terre aménagés (dans ces zones de 512 m² appelées « first lands ») est un dégueulis de vulgarité pixellisée, la « crasse » d'un monde qui hésite encore entre Mall géant et expérience mystique foirée.

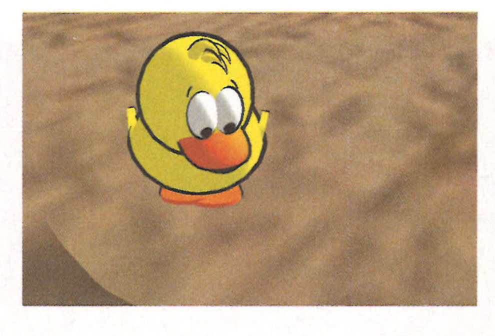
L'OPEN SOURCE

Depuis que le MIT a déclaré que SL était un organisme en évolution, Philip Rosedale accentue sa position « divine ». Les premiers nouveaux clients, développés en interne, sont plus stables mais, pour l'instant, rien n'a pu réellement se faire sans intervention ou censure car Linden Labs avait prévu













plusieurs moyens de freiner les élans de la communauté – fatale erreur quand on décide d'ouvrir son monde à des intervenants EXTÉRIEURS au jeu (Linden Labs stipule clairement dans ses clauses qu'eux seuls donnent l'accès aux serveurs, à qui ils veulent). D'autres initiatives intéressantes, comme OpenLife, permettent d'envisager, à moyen terme, la possibilité pour les communautés de disposer de leurs propres serveurs. Pour le moment, on sait que des douzaines de développeurs planchent déjà sur la prochaine génération de mondes virtuels, des protocoles gratuits qui n'ont rien à voir avec ceux de SL et proposent déjà des metaverses en devenir, comme Croquet. L'enjeu des MMO, aujourd'hui, est bien de construire un nouveau territoire pour expérimenter des modes de vie, des terres inconnues, des sorties pour un monde limité. Le débat ne doit porter ni sur les chiffres ni sur les mensonges, mais bien sur le futur : pourquoi améliorer sans cesse le Web ? Car c'est de cela qu'il s'agit. SL est peut-être le Web 5.0.

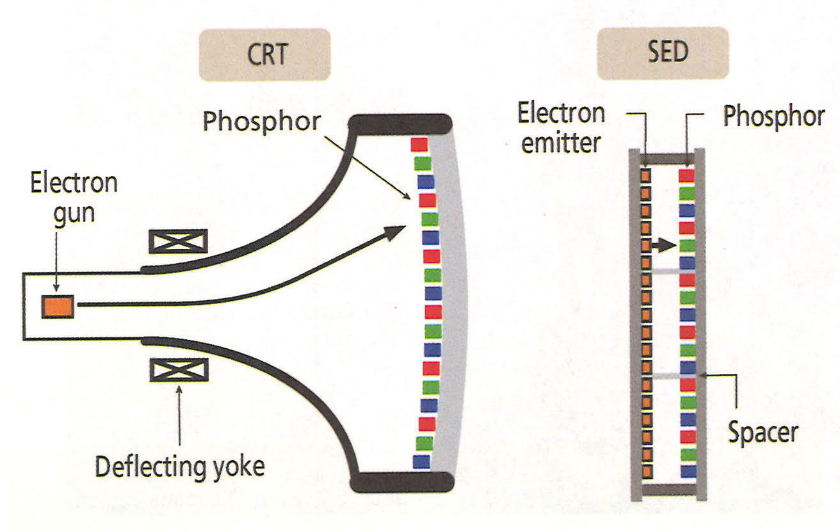
MICRONATION

Non ce n'est pas un gros mot et il faut le répéter : les capacités offertes par Second Life aux plasticiens, aux scientifiques, aux musiciens, sont vertigineuses. Pour qui désire s'intéresser aux formes émergentes du meta, de la fragmentation et des systèmes expérimentaux, Second Life est une aubaine. Si ces communautés sont encore peu représentées, les communautés politiques le sont encore moins. La France détient le record aujourd'hui – deux offices, l'UMP se fait languir par certains, quant à la destruction des locaux du Front National par une alliance de gauchistes et de dragons, elle a fait la une de tous les journaux couvrant l'actualité de SL et même de plusieurs du monde réel. Depuis, le FN a reconstruit sa base. Tous les jours, on voit émerger de nouvelles religions, de nouvelles tendances, et si la majorité des joueurs sont encore américains, les communautés de langues s'installent. Les récents coups de gueule sur la proéminence médiatique de SL est symptomatique de l'absence totale de perspective sur ce qui se passe actuellement dans le monde virtuel. SL est la pointe d'un continent monstrueux qui se découvrira progressivement – un pont unifiant tous les univers entre eux – et propose, par sa liberté de champs et sa – relative – indépendance, une approche créative pour peu qu'elle soit radicale et expérimentale. Tout rapprochement avec le monde réel lui sera (lui est) fatal.

DARYL TAOV

Mais SED la m...

On ne recycle pas que les titres à Joystick, on recycle aussi les illustrations !

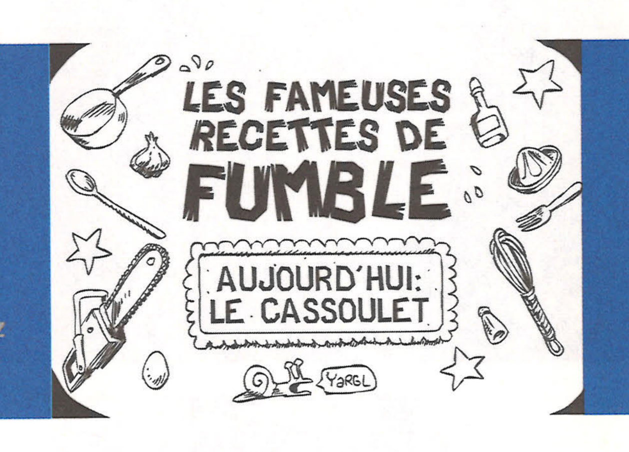


Vous allez croire que je recycle mes titres d'un mois sur l'autre... Bon, c'est un peu vrai mais avouons que le cas du SED est symptomatique. Tout le monde nous dit que les LCD sont imparfaits et qu'il faut les remplacer. OLED, LCOS et maintenant SED, tout le monde pousse et l'on ne voit rien arriver. Et là pour tout vous dire, les choses se corsent pour le SED. Des histoires de brevets ont poussé l'un de ses deux supporters dehors. Toshiba s'en va et le futur du SED repose exclusivement dans les mimines des petits gars de Canon. On serait tenté de dire que c'est un signe, mais comme on croit pas mal à la techno, on va dire qu'il reste encore un infime espoir. Le SED est censé cumuler tous les avantages des vieux écrans CRT avec la finesse des écrans plats. Des noirs bien noirs et des couleurs qui claquent, c'est tout ce que l'on demande. Allez, on va souhaiter beaucoup de courage à Canon qui continue à prédire l'arrivée des premiers écrans pour PC vers la fin de l'année.

Édito

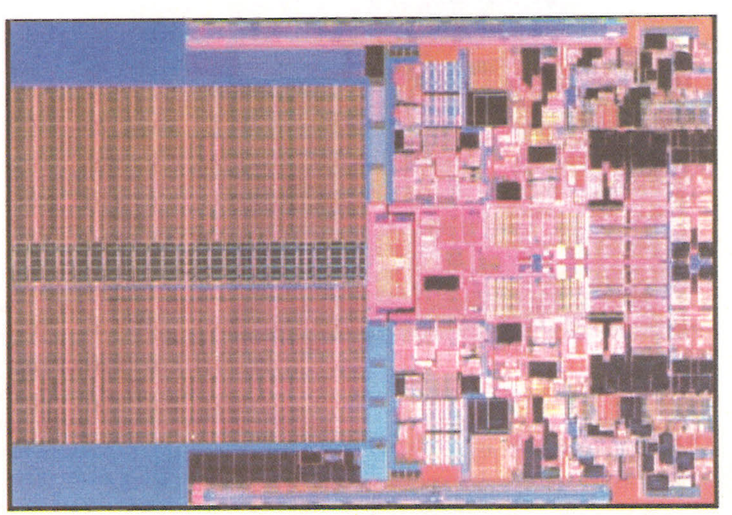
Quelques nouvelles intéressantes en provenance du salon CES de Las Vegas où les constructeurs tentaient tant bien que mal de faire oublier l'iPhone, la mauvaise blague d'Apple qui leur aura piqué tout le buzz. Alors pour rassasier vos envies de matos, nous allons regarder deux processeurs bien différents. L'un d'entre eux vous donnera même probablement des envies d'overclocking...

Par C_Wiz



Le Pentium 4 vaincra

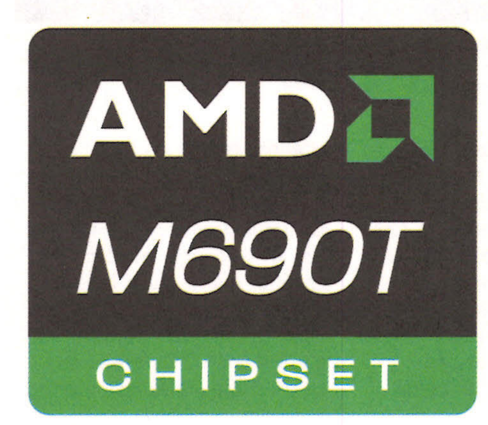
Parfois, à Joystick, nous sommes un peu critiques quand il y a un ratage. Certains diront même qu'on aime en rajouter une couche pour bien enfoncer le clou. C'était le cas lorsque le Pentium 4 n'a jamais réussi à atteindre dans le commerce la barre des 4 GHz. Un échec que les ingénieurs d'Intel ont eu beaucoup de mal à avaler. Depuis, on nous dit que la guerre des MHz est finie et qu'il faut raisonner en termes de cœur. Foutaises ! Parce que voyez-vous, la guerre est tout sauf finie. Intel vient de mettre au point des transistors en 45 nanomètres à base de métal. Ça ne vous dit pas grand-chose mais c'est le résultat qui compte : cette finesse de gravure va propulser les Core 2 Duo au-delà des 4 GHz ! Rien que ça. Il s'agira du « Penryn », la révision du Core 2 Duo prévue pour la fin de l'année. Outre un cache plus large (6 Mo) et d'autres cachotteries dont on ne parlera pas encore (il faut que j'en garde pour les prochaines news, comprenez), il devrait atteindre des fréquences stratosphériques. Au-delà des 4 GHz, et peut-être même un peu plus. Si vous ne sautez pas de joie en lisant ces lignes, je change de métier. Si.

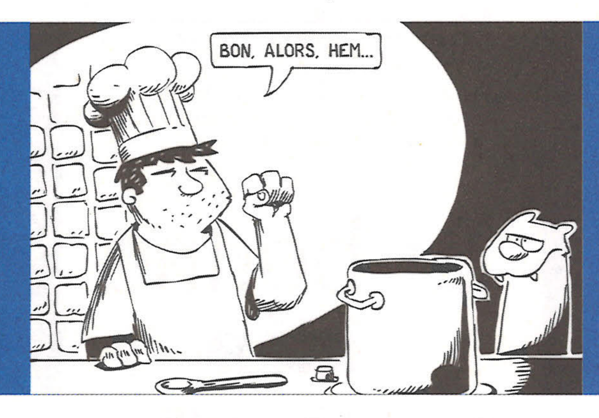


Vous avez le droit de saliver devant cette magnifique photo du « Penryn ». 4 GHz !

ATI + AMD

Des chipsets ! Nous vous en avions parlé : en rachetant ATI, AMD s'est offert non seulement un paquet de cartes graphiques, mais également une marque qui fait des chipsets. De quoi pousser des plates-formes (le mot à la mode avec), en premier lieu, les machines portables. Le M690T sera l'un des premiers chipsets à cumuler les technologies des deux marques. Il intègre en son sein une puce graphique modeste, un Radeon X700 (que l'on doit désormais appeler X1250, marketing quand tu nous tiens) et quelques petites choses intéressantes. Comme la possibilité d'associer cette puce à une autre un peu plus forte pour faire du jeu. En clair, lorsque l'on voudra jouer, on pourra passer d'une puce à l'autre de manière transparente. D'autres constructeurs utilisent déjà le concept des deux puces à un détail près : il faut redémarrer la machine pour passer de l'une à l'autre. Ce ne sera pas le cas avec ce chipset que l'on attend donc de pied ferme. Une puce plus modeste pour conserver les batteries, c'est tout de même une bonne idée...



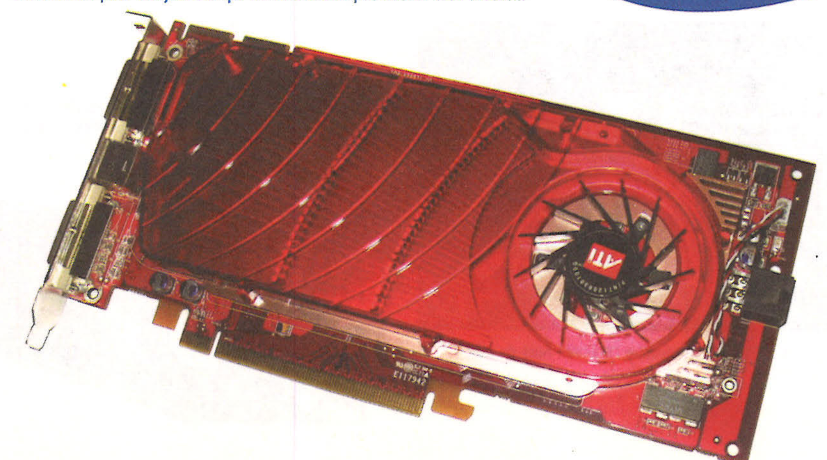


Pas de fumée sans 3D

Des mois que j'en fais des tonnes sur le retour probable d'Intel à la 3D. Depuis septembre 2005, en fait, où je vous prédisais que les gros bleus allaient faire autre chose que des chipsets intégrés à vocation bureautique. Les choses se confirment sacrément puisqu'ils vont annoncer leurs intentions au mois d'avril, un peu avant l'IDF. De la carte 3D d'entrée de gamme pour venir embêter AMD qui vient de racheter ATI, mais également des versions plus haut de gamme pour bien montrer qu'ils ne sont pas là pour jouer. Le gros challenge d'Intel va se situer au niveau des pilotes car actuellement, c'est leur gros point faible. Impossible de lancer Oblivion par exemple sur leur GMA X3000 (leur « haut de gamme » intégré). Sur le papier, il en est largement capable mais ce sont les pilotes qui l'en empêchent. Intel a-t-il sous-estimé la difficulté de la tâche ? À quelques semaines de l'annonce, on est en droit de se le demander. En attendant, on va juste être content de vous avoir prédit un truc vrai avant tout le monde.

Distribution de cartons

Commençons par un carton rouge à ATI qui continue sa politique d'affaiblissement de gamme. Nous vous expliquions le mois dernier la différence fondamentale entre le petit X1650 Pro et le rapide X1650 XT. Les choses ne s'arrangent pas avec la X1550 qui est en réalité le nouveau nom des X1300. Rien de très véloce pour le joueur. Pire, la X1050 est un énième recyclage de la puce que l'on connaissait sous le nom de X300. On ne vous le conseillait pas à l'époque, on ne vous la conseillera donc pas maintenant. AMD compte tout de même distribuer quelques cartons de cartes en baissant les prix de sa carte star du moment, la X1950 Pro. Son prix public tourne désormais aux alentours de 170 euros et c'est la bonne nouvelle du jour. Joie.

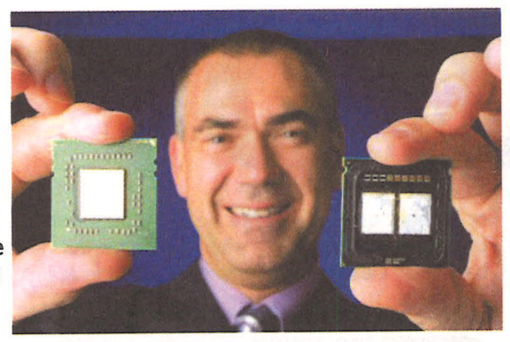


Pour 170 euros, la X1950 Pro offre un des meilleurs compromis du moment pour les joueurs qui ne souhaitent pas casser leur tirelire...

À l'image de l'Athlon X2 EE, le 6000+ persiste dans la gravure en 90 nanomètres.

Bad trip

N'en faisons pas des tonnes, AMD est en ce moment dans une position assez compliquée en ce qui concerne les performances dans les jeux. Le concurrent d'Intel garde l'avantage lorsque l'on passe sous la barre des 160 euros pour un processeur en proposant des prix agressifs sur ses Athlon X2, malgré tout le constructeur n'a pas grand-chose à mettre en face des Core 2 Duo et l'on trouve ça bien dommage. Parce qu'on aime bien AMD quelque part, mais aussi parce que cela ne pousse pas Intel à baisser ses prix. La concurrence est toujours une bonne chose… AMD commence à parler de son K8L, sa puce à quatre cœurs que l'on attend dans l'année. Des unités de calculs revues et l'arrivée de 2 Mo de cache niveau 3. De bonnes nouvelles sur les performances puisque AMD évoque une avance de 40 % de performances sur la concurrence. Quand on lit le détail, le constructeur parle de la puissance brute en virgule flottante et il faudra attendre encore un peu pour voir si cela se traduit de manière réelle dans les jeux. Car les autres rumeurs ne sont pas très bonnes : alors qu'on espérait que la puce frôlerait les 3 GHz, on parle désormais dans les milieux autorisés de 2.4 à 2.6 GHz. Espérons que ce n'est qu'une fausse alerte…



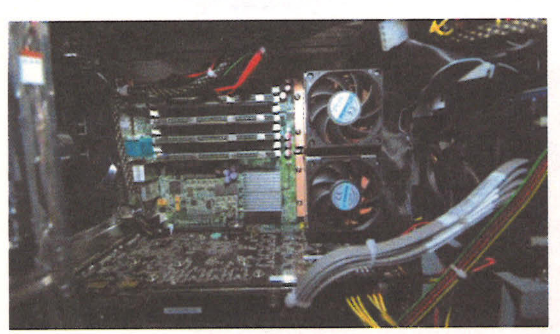
À gauche, le Barcelona d'AMD qui intègre ses quatre cœurs sur un même die. Le quad core d'Intel sur la droite utilise deux dies séparés (les deux carrés blancs).

Où est le 6000+

AMD devait lancer, courant novembre, un nouveau processeur « haut de gamme », le 6000+. 3.0 GHz, 2 Mo de cache pour une dissipation thermique de 125 watts. C'est élevé mais dans la pratique, ce processeur devrait permettre à AMD d'attaquer un peu plus Intel sur le front des Core 2 Duo. Le processeur est maintenant prévu pour la fin du mois de février et nous évaluerons ses performances dans le prochain numéro. Deux détails nous laissent cependant perplexes. Le premier sur la finesse de gravure, ce processeur utilisera la « vieille » technologie 90 nanomètres d'AMD, ce qui nous fait nous poser quelques questions sur la maturité de leur procédé en 65 nm. L'autre concerne le prix qui devrait dépasser les 500 euros. Rendez-vous le mois prochain pour voir s'il les mérite.

Rions un peu avec Intel 940 bis

Vu le peu d'intérêt généré par la plate-forme 4x4 d'AMD qui, rappelons-le, utilise deux processeurs doubles cœurs dans une configuration qui ressemble plus à une station de travail qu'à une machine de joueurs, on ne s'attendait pas à ce qu'Intel réplique. C'était sans compter sur la volonté de leur service marketing qui montrait au CES une machine baptisée… V8. Le concept? C'est tout comme chez AMD avec une carte mère serveur et deux Xeon quad core. Une débauche inutile qui ne rend pas les jeux plus rapides : en pratique, cela ne sert strictement à rien mais cela nous permet quand même de rire un bon coup. Intel France nous a confirmé que la plate-forme tenait plus de la « démonstration technique » que d'autre chose. Doux euphémisme…



Comble du comble, il faut utiliser de la mémoire FB-DIMM hors de prix pour faire tourner la chose. Au revoir.

En cadeau, on dispose d'un affichage bien voyant ainsi que des ports USB et des sorties sons additionnelles.



La bonne idée du jour

Elle vient de chez Asus qui montrait dans les allées du CES un concept original : une carte graphique externe pour portable baptisée XG Station. Explication : il s'agit d'un petit boîtier externe qui s'insère dans votre slot « ExpressCard ». À l'intérieur du boîtier, deux slots PCI Express qui vous permettent d'y connecter la carte graphique de votre choix, ainsi qu'une carte PhysX (on s'abstiendra sur cette dernière). Globalement, l'idée semble optimale pour les amateurs de LAN qui veulent trouver un compromis entre les performances d'une vraie machine et l'encombrement d'un PC portable. Un petit détail tout de même, l'ExpressCard équivaut à un port PCI Express 1x, ce qui risque de réduire assez fortement les performances de la carte graphique qu'on insérera. Le prix est assez élevé puisqu'il faudra compter 600 dollars avec une modeste 7900 GS offerte en cadeau. Nous attendrons de pouvoir vérifier ses performances avant de vous le conseiller, donc…



Les puces que l'on utilisait sur les cartes mères peuvent être déportées sur des cartes son. Dans le cas d'Aureon, il s'agit de l'Envy24 de VIA.

C'était quoi LES CARTES SON ?

En fouillant les recoins de mon disque dur, voilà que je tombe sur un article daté de 2017 ! Encore un bug de Vista ? Pour une fois, il semblerait bien que Microsoft n'y soit pour rien. Les substances psychotropes non plus, je vous rassure. Vais-je inventer d'ici dix ans une machine à remonter le temps ? En attendant, lisez ce qui suit. C'est... troublant.

C_Wiz

Au moins, leurs couleurs étaient jolies...

Le modèle XtremeMusic de la gamme X-Fi de Creative.

1988, une année qui restera dans nos oreilles avec l'invention par AdLib de la carte son. Bien sûr, on avait déjà du son sur ces vieux ordinateurs qu'étaient les Atari (vaincra) et les Amiga. Mais dans cette préhistoire de l'informatique, les PC n'avaient droit qu'aux beeps du speaker. De toute façon, c'était largement suffisant pour les trois pauvres applications qui se battaient en duel sur les PC de l'époque.

AdLib vaincra

Et puis AdLib tentera de nous vendre des cartes son, jouant sur le concept de la modularité. Creative suivra avec ses Sound Blaster qui étaient des clones d'AdLib. On passera sur les crimes commis comme les DSP qui n'en étaient pas, cela serait bien trop long. Toujours est-il qu'on est entré dans une ère où les cartes son permettaient d'écouter des CD audio sur des enceintes en plastique. En 2017, on en rit encore. On rigole également beaucoup du fait qu'il fallait investir des sommes folles pour se procurer ces précieuses cartes qui ne faisaient pas grand-chose. Au milieu des années 90, Intel a voulu intégrer le son directement sur les cartes mères. D'abord avec l'AC97 puis au début du siècle par l'HD Audio. L'idée est simple, déporter le traitement du son sur le processeur en gardant les fonctionnalités indispensables dans une petite puce. Le tout s'est accompagné par la mise en avant du S/PDIF, une interface numérique pour transporter le son déjà utilisé pour les DVD et bien d'autres choses. Les cartes sons continueront tant bien que mal à subsister en se battant sur la qualité de leurs sorties analogiques. Un combat d'arrière-garde. Un peu comme les cartes graphi... Oh, pardon, vous ne savez pas encore ce qui va se passer en avril 2007 !

Ami des monopoles

Le coup de grâce aux cartes son aura été porté par Microsoft qui voulait combattre le monopole de l'EAX, une norme dont Creative gardait les versions les plus avancées pour son compte, ne partageant que les vieilles versions avec les petits copains. Un peu jaloux, le papa de Windows imposera tant bien que mal son DirectSound 3D et les cartes son périront définitivement. Certains diront après coup que Microsoft en voulait un peu à Creative, peut-être parce que le seul succès du Zune, le premier lecteur audio de la marque, était de se fâcher avec ceux qui (comme Creative) avaient cru à la technologie PlayForSure. Un DRM, cela aussi fait beaucoup rire en 2017 (il faut bien que je vous donne une note d'espoir). Toujours est-il que les cartes sons ne représentent pas grand-chose à l'échelle de l'informatique. Un peu comme Windows. Enfin ça, vous le verrez dans quelques années...

Le Q6600 n'est pas inintéressant, mais les joueurs fortunés préféreront le QX6700 qui, pour une poignée d'euros de plus, s'overclocke beaucoup mieux.

Intel Core 2 Duo E4300 & Core 2 Quad Q6600





DESTINÉE

Ils étaient tous les deux destinés à, aujourd'hui, votre chemin rencontrer. Inutile de fuir ou de lutter, vous ne pourrez pas y échapper. Dans le silicium, c'est gravé. L'avenir ? Ils voudraient, tous les deux, devenir tous vos désirs de puissance de calcul inespérés, imaginés, inavoués...

C_Wiz



La configuration de tests

Carte mère Asus P5W64 Professional (Intel i975X)
Radeon X1950 XTX
2 Go de RAM DDR 2 800 (2x1 Go, CAS 5)
Windows Vista 32 bits

C'est en 1982 que le grand poète Guy Marchand cocomposa les paroles de Destinée, la chanson, que dis-je, l'œuvre que nous avons malhabilement osé adapter dans notre introduction. Avant de crier au sacrilège et demander notre pendaison, haute et courte, pour ce crime contre le patrimoine culturel de l'humanité, permettez-nous de défendre notre cause. Les deux processeurs qu'Intel nous présente aujourd'hui ont bel et bien une destinée commune. Ensemble ? Non, c'est votre amour indivisible qu'ils recherchent. Ou celui de votre porte-monnaie.

Quelques mots d'amour

Deux processeurs qui se battent pour venir prendre place sur votre carte mère, ce n'est pas vraiment nouveau. À la différence que, généralement, on a une bataille manichéenne. Le bien contre le mal, l'Atari (vaincra) contre l'Amiga, la Wii contre la PlayStation 3, World of Warcraft contre Everquest 2. Des choix évidents, des thèmes vus et revus, pour ne pas dire éculés. Non, cher lecteur, l'histoire que nous allons vous conter aujourd'hui est bien plus triste. Le pire des combats, une lutte fratricide qui oppose ceux qui devraient se rassembler, qui déchire ceux qui devraient s'aimer. Tout cela, oui, tout cela par votre faute...

Malgré tout, je ne peux pas vous en vouloir. À quoi bon chercher la simplicité et le conformisme ? La vie tranquille et facile, celle qui ne fait pas de vague et qui ne choque personne : l'achat d'un Core 2 Duo E6600. Trois cents euros pour un processeur, certains diront que c'est un peu cher (pas trop !), mais que c'est le prix de la tranquillité d'esprit. Un achat mature, le break au lieu du cabriolet, les légumes vapeur à la place de la côte de bœuf (et sa sauce béarnaise). Un choix responsable et réfléchi, c'est ce qu'on aime se dire quand on a déjà renoncé à ses rêves.

Tant qu'on rêve encore

Vous êtes différent. L'idéal standard ne vous convient pas, le consensuel vous agace. L'amour ? Vous ne voulez pas vous contenter d'une idylle simple, platonique ou pratique. Vous n'êtes pas de ceux qui mettent des patins pour ne pas abîmer le parquet. Vos rêves sont ailleurs, et il n'y a que la passion qui fasse battre votre cœur. L'excitation ultime, l'incontrôlable, celle que l'on vit sans se poser de question, sans retenue, sans remords. Et toujours sans regrets. Car voilà, ces deux processeurs sont prêts à s'offrir complètement à vous, sans aucune retenue. Les deux prétendants ne demandent qu'à vous réchauffer le radiateur, vous exciter les condensateurs et vous faire frétiller de plaisir vidéoludique.

Benchs E4300/Q6600/X6800

Benchs Applicatifs

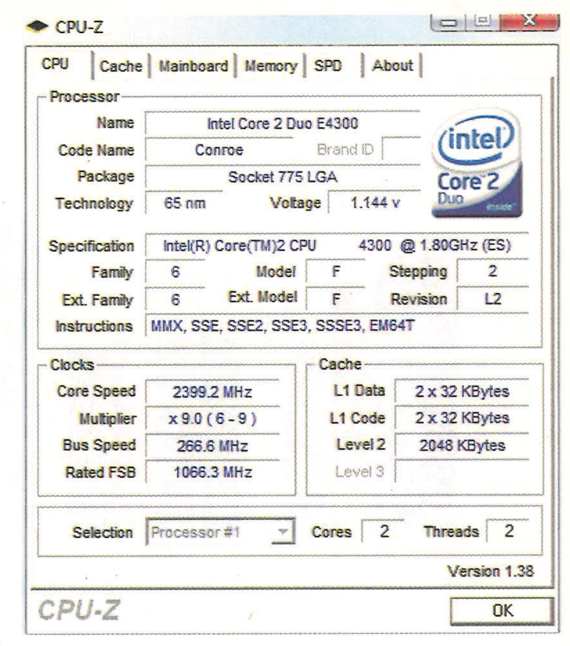
	POV	CS2 (sec)	CS2 Indice	Winrar
Q6600	2029	128,6	777	1338
E4300@266	1034	162,6	615	1082
E4300	762	206,1	485	917
X6800	1239	142,6	701	1213

3D Marks

	05 CPU	05 GPU	06 CPU	06 2.0	06 3.0
Q6600	10441	7604	3461	1684	1449
E4300@266	9507	7619	2052	1687	1449
E4300	7264	7393	1564	1658	1428
X6800	11578	7788	2451	1705	1457

PC Mark 2005

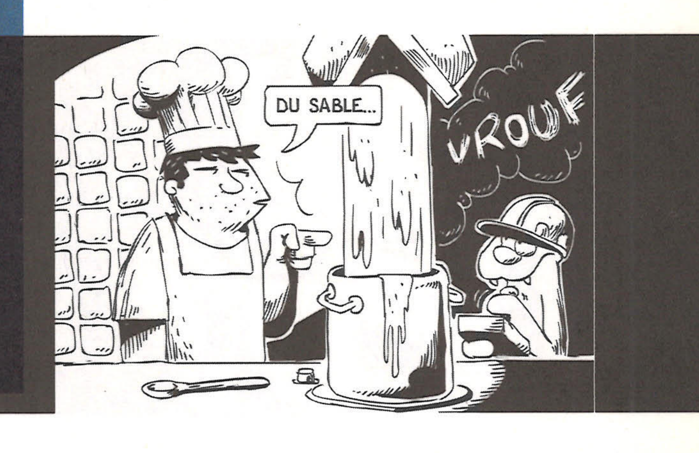
	CPU	RAM
Q6600	7699	5227
E4300@266	6113	5105
E4300	4595	4001
X6800	7477	5838



Une fois overclocké, notre E4300 fonctionne à 2.4 GHz.

Ha, ce tas-là, Vista

Pris d'un élan de folie, nous avons effectués nos benchs sous Windows Vista. Avec une configuration en tout point identique à celle utilisée dans le numéro 187, ce qui nous permet de faire quelques petites comparaisons. Comme vous le savez, Vista a changé sa gestion des multiples processeurs, ce qui modifie légèrement les performances. En mal pour POV et Winrar qui perdent 10 % chacun. Photoshop gagne par contre quelques pourcentage, on ne s'en plaindra pas. Du côté des 3D Mark, les scores processeurs sont en légère hausse, tout comme les scores graphiques qui profitent très légèrement des améliorations liées aux drivers graphiques de Windows Vista. De tous petits gains d'un côté, des pertes plus franches de l'autre, c'est aussi ça, Vista.



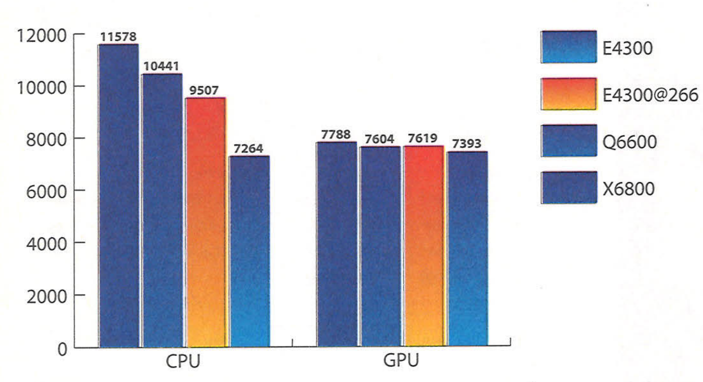


90 % d'overclocking, nous n'avions pas vu ça depuis les mythiques Celeron 333 MHz.

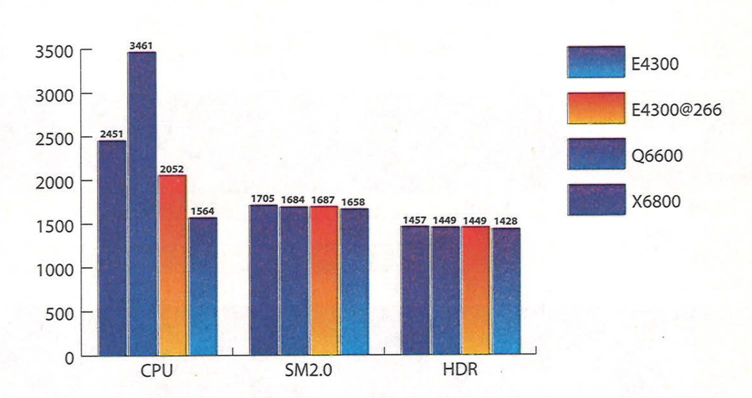
Votre côté utopiste fait que vous espérez qu'un jour les hommes naîtront et demeureront véritablement libres et égaux en droits. En attendant, vous ne vous faites pas d'illusion sur la condition des processeurs. Un monde où les rêves et l'inspiration n'ont pas leur place. Chaque puce a sa voie tracée avant la naissance. Ses transistors (l'équivalent de notre « potentiel » génétique) prédéterminent ses aptitudes, ses capacités. Aucune marge de manœuvre, aucune place à l'espoir, aux rêves ou aux aspirations. Le paroxysme de la lutte des classes, un combat contre lequel même Arlette Laguiller s'avouerait vaincue.

Vainqueur par K.-O. Dans ces conditions, est-il bien nécessaire de présenter vos deux prétendants ? Parlons du favori, que dis-je, du gagnant annoncé. C'est le fils aîné, la fierté de ses parents. Il a choisi la voie royale, on le dit même courageux. Il a pris exemple sur son père, le QX6700, et, tout comme lui, il a choisi d'aller vers les quatre cœurs. Pour être précis, on devrait parler d'un double-double cœur, constitué de deux Core 2 Duo classiques, deux E6600, dont vous connaissez les caractéristiques par cœur. 128 Ko de cache de niveau 1,4 Mo de cache de niveau 2, pour une fréquence de 2.4 GHz. Notre Q6600 en inclut deux, qui vont se partager un même socket, et donc un même bus commun pour aller discuter avec le reste du système. Celui-ci est cadencé à 1 066 MHz.
En tant que jeune membre de la famille, il n'est pas extrême, malgré ses 582 millions de transistors. Contrairement aux X6800 et QX6700 dont l'extrémité se caractérise par la présence d'un viril X dans leur nom, son coefficient multiplicateur est bloqué sur une valeur de 9. Si l'on veut jouer à l'overclocking, il faudra faire monter sa fréquence de bus.
Mis à part ce détail, on peut dire que le Q6600 est largement armé pour vous plaire. Ou comme le dirait Britney Spears, il est né pour vous rendre heureux.

Born to make you happy Face à cette débauche de technologie, votre autre prétendant passe pour un moins que rien. C'est le petit dernier de la famille, du genre qui pousse tout seul et dont personne ne s'est occupé. Parce qu'il fait un peu honte, il embarrasse. Il aurait dû participer à la grand-fête du lancement des Core 2 Duo, mais Intel a préféré le cacher, l'enfermer dans sa chambre pendant que les autres s'amusaient. Comble de la honte, il ne porte pas le même nom que le reste de sa famille. Un Core 2 Duo, certes, mais un E4300. Un quatre au lieu d'un six, qui lui rappelle qu'il est le vilain petit canard.
Et pourtant, comme les autres, il a droit à ses 291 millions de transistors pour une puce double cœur. Un peu moins de cache que les modèles haut de gamme, 2 Mo pour ses deux cœurs, contre 4 pour



Scores processeur et graphique sous 3D Mark 2005, 1920 par 1200, AA 4x, AF 16x

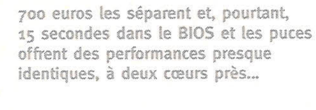


Scores processeur et graphiques sous 3D Mark 2006, 1920 par 1200, AA 4x, AF 16x



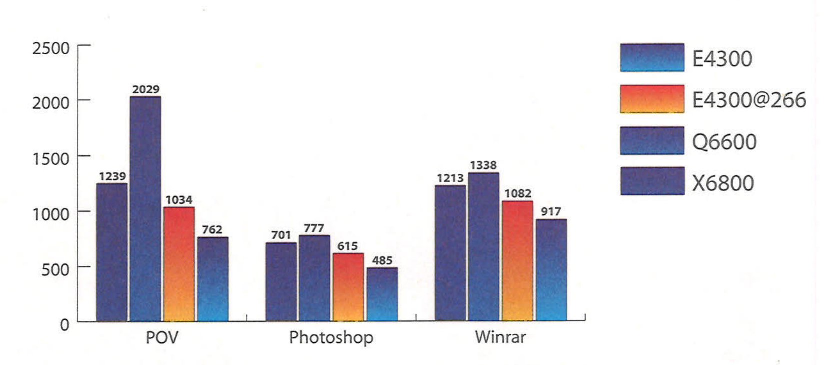
De dos, les doubles et quad-core peuvent se différencier. D'ailleurs, essayez de deviner qui est à gauche...

les E6600, et supérieurs. Rien de dramatique après tout, les nobles E6300 et E6400 sont dans la même situation. Sa fréquence ? 1.8 GHz, cela paraît peu mais, encore une fois, un E6300 ne tourne que 66 MHz plus vite que lui. Son coefficient multiplicateur lui fait honte ? Non, il est à 9, tout comme son rival d'un jour.
Certains d'entre vous l'ont déjà compris, le seul crime de l'E4300 se situe dans la vitesse de son bus système. Pour atteindre ses 2.4 GHz, le Q6600 multiplie par 9 une fréquence de bus de 266 MHz. L'E4300 se contente de 200 MHz, qui, multipliés par 9, nous donnent le 1.8 GHz annoncé. On parle alors par abus de langage d'un FSB (Front Side Bus) de 1 066 MHz pour le Q6600 et de 800 MHz pour l'E4300. Quatre fois plus que les vitesses multipliées, car Intel fait passer quatre informations par cycle d'horloge au lieu d'une. Quad Pumped, un concept équivalent à la mémoire DDR, qui fait transiter deux informations pour chacun de ses mégahertz.



700 euros les séparent et, pourtant, 15 secondes dans le BIOS et les puces offrent des performances presque identiques, à deux cœurs près...

C'est quoi le FSB ? Outre son incidence dans le calcul final de la fréquence du processeur, la fréquence de bus indique la vitesse de l'interconnexion entre le processeur et reste de la machine. Il relie le socket du CPU à la partie haute du chipset, qu'on appelle parfois northbridge. Ce dernier intègre, sur les plates-formes d'Intel, un contrôleur mémoire ainsi que des interconnexions vers le bus PCI Express qui anime votre carte graphique. Elle est enfin reliée à la deuxième moitié du chipset, la partie basse que l'on appelle southbridge. Celui-ci s'occupe des périphériques « lents ». Contrôleurs son et réseaux, USB, PCI, des tâches certes importantes, mais qui n'ont pas un aspect aussi critique que la mémoire ou la carte graphique.
Alors, pénalisante cette vitesse de bus ? Pas forcément puisque tout va dépendre du profil des applications. On pourrait, de manière simple, vous dire que lorsqu'une application travaille sur un gros paquet de données, la fréquence de bus va limiter les performances de la puce. Dans la pratique, c'est légèrement plus complexe. Prenons le cas d'une compression vidéo, tâche qui requiert un gros flux de données. On pourrait croire que notre E4300 est pénalisé dans tous les cas, face au E6300 qui fonctionne à une vitesse similaire mais dispose d'un bus plus véloce. Dans la pratique, cela ne se fait sentir que sur les compressions dont la complexité est simple. Le vieillissant MPEG2 va avoir tendance à creuser les écarts entre les puces. À l'inverse, le Xvid ou le H.264, deux algorithmes plus complexes, ne vont être que très peu impactés par un bus réduit. Le processeur doit effectuer un traitement plus complexe pour chaque paquet de données. En clair, la fréquence de bus n'est plus, dans ce cas, un facteur limitant.



Performances sous des applications optimisées pour le multi coeur

David contre Goliath ? Vous commencez peut-être à vous dire que notre E4300 n'est pas si ridicule et que les brimades qu'il a subies n'étaient pas méritées. L'histoire est encore plus triste : la limitation de la fréquence de son bus est toute artificielle. En sélectionnant dans votre BIOS une fréquence de bus de 1 066 MHz, chose extrêmement simple, notre Petit Poucet se comportera comme un grand. 9x266, le voilà à 2.4 GHz, une sorte d'E6600 qui ne disposerait que de deux mégaoctets de cache. Il vient alors chatouiller la puce consensuelle vendue trois cents euros. Mais tant qu'à transcender la lutte des classes, autant y aller jusqu'au bout et faire monter la fréquence du bus jusque dans la stratosphère. Le procédé est simple, on diminue la fréquence de la mémoire, puis on augmente progressivement la fréquence du bus. Quand la stabilité n'est plus là, on augmente le voltage du processeur. Résultat ? Un bus qui frôle les 375 MHz pour une fréquence de 3.4 GHz ! On est proche du 100 % d'augmentation de fréquence, ce qui est tout simplement diabolique. Votre œil pétille, votre cœur bat la chamade et votre ventre se noue. Vous la sentez, cette passion qui vous attire inéluctablement vers cet E4300 ? D'autant que, niveau prix, il est tout à fait modeste. Cent soixante euros, ce n'est pas gratuit, mais c'est moitié moins cher que l'E6600, que n'importe quel overclocker du dimanche peut lui faire titiller. Les amateurs de ce sport pourront se vanter d'écraser les doubles cœurs les plus extrêmes. Mieux, si vous patientez jusqu'au 22 avril prochain, vous pourrez le dégoter pour cent dix petits euros. N'abandonnez jamais vos rêves.

C'est quoi ce truc orange ?

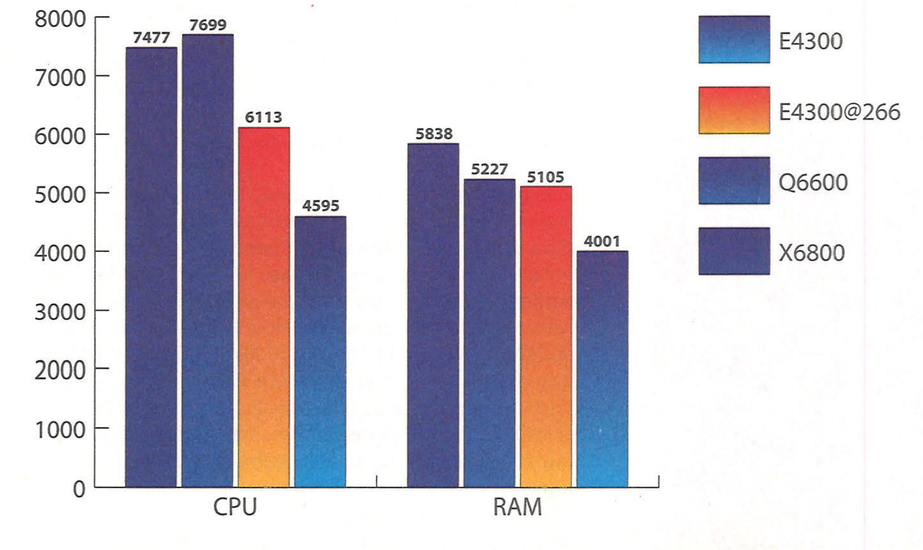
Une fois n'est pas coutume, nous avons ajouté les scores d'un processeur overclocké dans nos graphiques. Il s'agit de l'E4300 fonctionnant avec un bus à 266 MHz. L'overclocking inratable, que même votre grand-mère peut réaliser. Ça fait réfléchir, non ?

Processeur	Fréquence	FSB	Cœurs	Cache	Prix (environ)
X6800	2.93 GHz	1066 MHz	2	4 Mo	1 000 euros
QX6600	2.4 GHz	1066 MHz	4	2 x 4 Mo	850 euros
E6600	2.4 GHz	1066 MHz	2	4 Mo	300 euros
E6300	1.86 GHz	1066 MHz	2	2 Mo	180 euros
E4300	1.80 GHz	800 MHz	2	2 Mo	160 euros

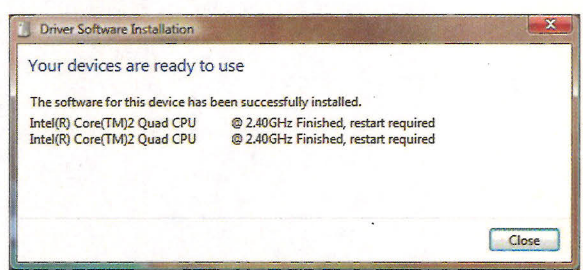
Advanced
Configure System Frequency/Voltage

AI Tuning	[Manual]
CPU Frequency	[266]
DRAM Frequency	[DDR2-800MHz]
PCI Express Frequency	[Auto]
PCI Clock Synchronization Mode	[Auto]
Spread Spectrum	[Auto]
Memory Voltage	[Auto]
CPU VCore Voltage	[Auto]
FSB Termination Voltage	[Auto]
NB VCore	[Auto]
SB Vcore(SATA,PCIE)	[Auto]
ICH Chipset Voltage	[Auto]

Il suffit de changer la valeur « Auto » du FSB (CPU Frequency, ici, en blanc) dans le BIOS par 266 pour que notre E4300 s'envole.



Scores CPU et RAM sous PC Mark 2005

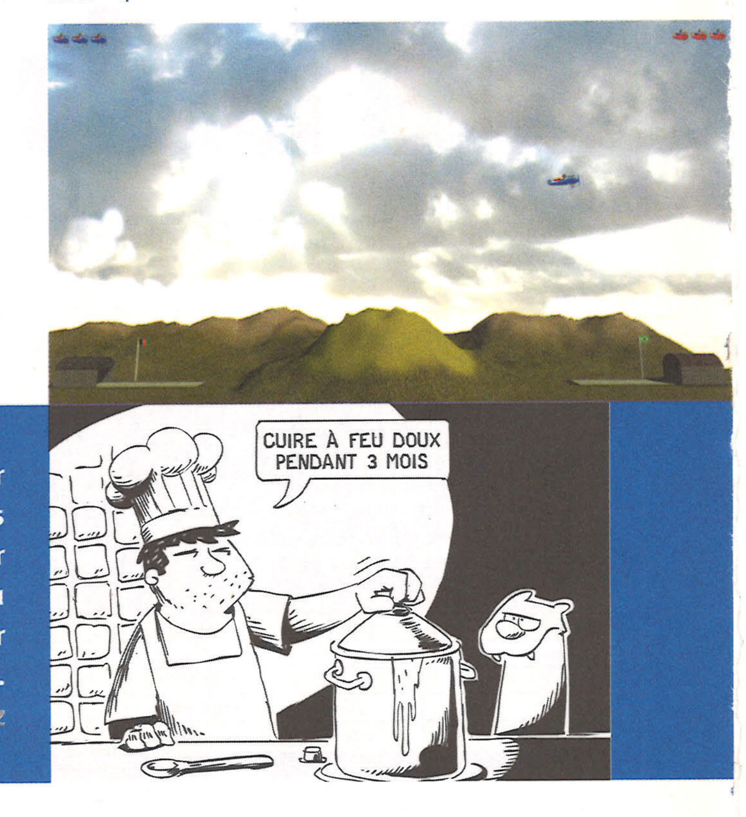


L'installation d'une puce à quatre cœurs nécessitera un redémarrage de Vista.

XNA: épisode 1

Avant de commencer...

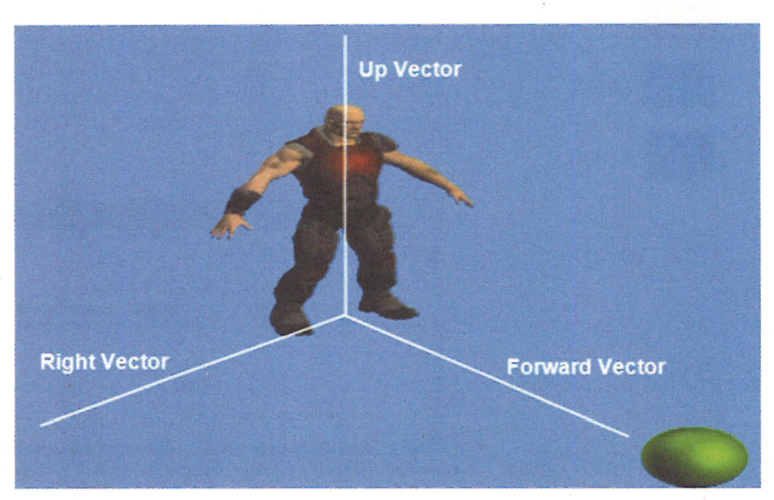
Sur ce petit exemple en 2D, le terrain est représenté par une première texture qui remplit l'écran. L'avion qui se déplace est un « sprite ».



Je sais, vous attendez avec impatience que l'on commence à poser nos premières lignes de code, mais avant de nous lancer dans cette grande aventure, il faut être bien préparé. Nous allons voir quelques stratégies qui nous permettront de créer notre futur jeu dans de bonnes conditions. Partir tête baissée, c'est se risquer à devoir tout recommencer. Et ça, avouez que ce n'est pas idéal...

C_Wiz

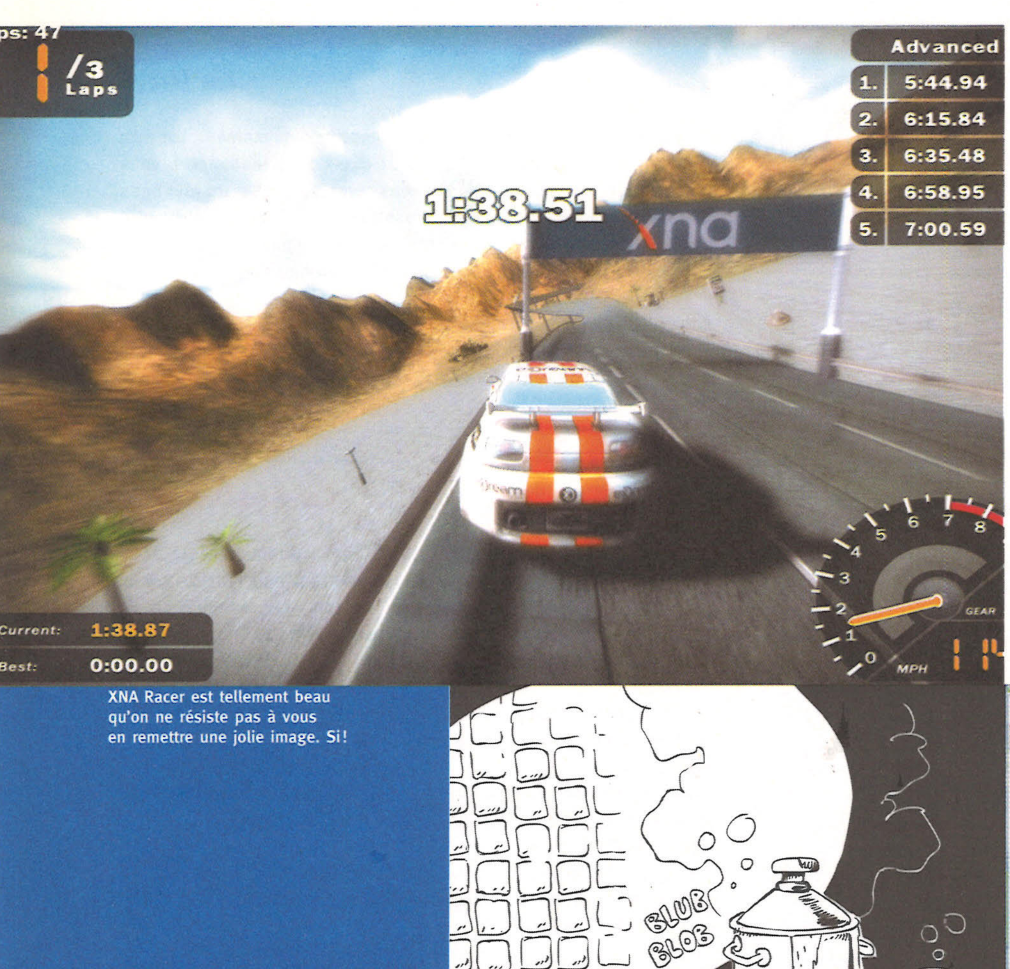
Cet article est le premier d'une (longue ?) série que l'on va dédier à la création d'un jeu vidéo. Nous vous en parlions dans le dernier numéro, nous allons utiliser pour cela la technologie XNA de Microsoft. Nous vous l'avons présentée en détail, et je vous conseille au besoin de relire le dernier Joystick. En entier, ça occupe les longues soirées d'hiver. Cependant, avant de partir dans le code, il nous faut mettre au point quelques principes de base.



Pour placer correctement nos objets dans l'espace (ici, un personnage), on devra parler de « vecteurs » et d'autres joies mathématiques, comme les « matrices ».

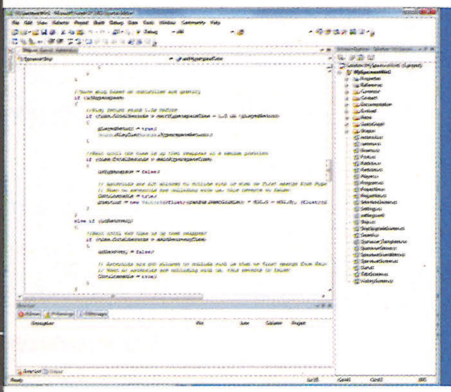
Un bon concept! Si vous n'avez pas encore trouvé le concept de votre jeu, c'est le moment de le faire. Voyons quelques points techniques clés pour vous aider à vous décider. Nous allons, dans un premier temps, voir comment réaliser ce que l'on appelle de nos jours un jeu à l'ancienne, c'est-à-dire en deux dimensions. C'est le plus simple à comprendre. Un jeu en 2D est, de manière technique, un assemblage d'images. On va superposer et animer des blocs que l'on appelle des « sprites ». Dans la pratique, il s'agira d'images et, pour être cohérent avec le reste de nos articles, nous parlerons de textures.

Nous passerons ensuite à la 3D et, là, les choses vont se corser. Pour vous donner un petit avant-goût, une scène 3D va se composer de trois éléments. Tout d'abord, des « vertices » (« vertex », en anglais). Il s'agit d'une série de coordonnées dans l'espace, des points en 3D représentant les contours de nos objets. Par-dessus ces objets, nous appliquerons des textures, des images qui habilleront nos objets pour leur donner un aspect visuel. Comme dans le cas des sprites, nous pourrons les animer, les déformer, les faire apparaître et disparaître, bref, tout ce qu'il faut pour être heureux. Le dernier point consistera à mettre en place le « monde » dans lequel vont évoluer ces objets. Cela veut dire disposer des caméras, par exemple (la vue que l'on aura à l'écran), et les déplacer. Dans un jeu à la première personne, la caméra représentera les yeux du joueur. On la mettra en mouvement pour faire évoluer le personnage dans le monde que nous avons créé.



XNA Racer est tellement beau qu'on ne résiste pas à vous en remettre une jolie image. Si!

BLUB BLOB



Ceux qui veulent un avant-goût de nos classes de gestion d'écrans peuvent jeter un œil à la classe « screen » fournie avec SpaceWar.



Pour nous simplifier la tâche en 3D, on jettera également un œil sur des outils d'aide au développement. Comme par exemple le très prometteur Visual3D.NET.

Donc, le concept?

À partir de ces points, c'est à vous de décider quel mode de rendu sera le plus adapté à votre œuvre. Dans un but d'apprentissage, nous créerons, dans nos articles, un jeu qui mélangera les deux. Vous pourrez de votre côté faire de même, ou bien vous contenter de 2D ou de 3D, selon vos choix. Dans tous les cas, même si vous optez pour une vue en trois dimensions, la compréhension de la 2D sera essentielle. C'est avec elle que nous créerons les écrans d'introduction, les menus et, plus globalement, l'interface du jeu.

Tout est dans la structure

Pour être efficace, nous allons utiliser une approche qui ressemblera un peu à celle d'un story-board pour décrire les scènes d'un film. Nous allons diviser les différents morceaux de notre jeu en une série d'écrans (« screens »). Chacun d'eux représentera une étape qui pourra être affichée sur le moniteur du joueur. De manière très simple, on peut déjà en définir quelques-uns. L'écran de bienvenue, par exemple, le menu du jeu, la sélection du joueur/personnage, un écran pour chaque niveau, et un écran de fin. Nos écrans partagent des caractéristiques communes. Ils accepteront tous des entrées de l'utilisateur, que ce soit par la manette ou par le clavier. Ils afficheront tous, également, quelque chose sur le moniteur. D'autres caractéristiques ne sont pas forcément partagées, comme la capacité de mettre le jeu en pause. Elle sera réservée aux niveaux du jeu proprement dit.

Des états!

Sans vous endormir en parlant d'automate, globalement notre jeu sera structuré de la sorte. On va définir un ordre de succession dans nos écrans, qui permettra de passer de manière automatique d'un écran à un autre. Au niveau suivant, lorsque l'on en termine un, du menu au premier niveau, lorsque l'on commence une partie, et ainsi de suite. Une sorte de vision linéaire où nos écrans s'enchaînent les uns derrière les autres.

Bien entendu, on pourra également casser la linéarité. Un exemple typique serait de retourner au menu.

Quel intérêt?

Vous vous demandez peut-être pourquoi nous essayons de mettre en place, dès le début, ce qui ressemble à une structure bien complexe. Il s'agit de nous simplifier la vie par la suite et de ne pas réécrire plusieurs fois le même code. Nous allons définir une classe « screen » de base qui va prendre en charge toutes les fonctionnalités dont nous aurons besoin. La gestion de la manette par exemple. De là, on pourra personnaliser chacun des événements, comme le fait d'appuyer sur la touche « start ». Dans l'écran de menu, il nous enverra vers le premier niveau du jeu, alors que dans lesdits niveaux, il mettra le jeu en pause. On va donc créer des versions personnalisées de nos écrans (en utilisant les concepts « d'héritage », n'ayez pas peur, ça ne fait pas mal), afin de définir des types d'écrans spécialisés. Pour rester sur notre exemple, une classe « gamescreen », qui gérera les niveaux, inclura tout le code nécessaire à la mise en pause ou à l'affichage des menus d'options.

Voilà qui devrait vous donner, je l'espère, de quoi réfléchir en attendant notre prochain article qui sera consacré à la gestion des sprites. Et surtout, n'hésitez pas à abuser du papier pour définir vos différents écrans et mettre en place le concept de votre jeu. Je sais, un crayon, ça salit les doigts. Vous ne pensiez tout de même pas que ce serait si facile?

top HARD

Pas beaucoup de changements en ces premiers mois de l'année. Le frétillement arrivera avec le printemps où, avec un peu de chance, ce ne seront pas les prix qui bourgeonneront mais les nouveaux produits. Ah, c'est beau de rêver...

C_WIZ

Le moniteur

Le monde est grand, le monde est beau, le monde est large. Comme tous les écrans LCD de notre top qui utilisent le format d'écran 16/10. Un plaisir dans les FPS et dans un tas d'autres jeux, je pense qu'il est inutile de vous en faire l'article. Un mot sur le luxe du moment, l'écran 24 pouces. Popularisé par Dell qui le proposait à 1 000 euros, il y a deux ans de cela, Acer présente un modèle qui frise les 600 euros aujourd'hui. On y arrive...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 225BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le refroidissement

On reste sur les valeurs sûres comme le XP-90 et son grand frère, l'Ultra 90. Des radiateurs puissants capables de calmer les ardeurs des processeurs les plus violents. Même s'ils se sont calmés ces derniers temps, AMD comme Intel visant de plus en plus la cible des 65 watts. Que cela continue, un PC silencieux, c'est agréable...

Processeur : Processeur : Thermaltake XP-90 (nécessite un adaptateur pour le socket 775), environ 35 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/NVIDIA), environ 35 euros TTC.

La RAM

On garde la PC6400 qui reste le bon compromis du moment. Les prix sont encore un peu élevés, d'autant que l'on a tendance à vous pousser vers les 2 Go de RAM si vous comptez passer un jour sous Vista. En soi, le nouvel OS de Microsoft peut très bien s'en tirer avec un seul giga, mais lorsque l'on veut jouer, il vaut mieux en avoir deux pour éviter le calvaire. Le coût du progrès en quelque sorte...

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 512 Mo, 800 MHz), environ 130 euros TTC
Config 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 250 euros TTC.

Le processeur

La nouveauté du mois, c'est l'arrivée de l'E4300 d'Intel, un Core 2 Duo presque abordable. Pour les détails, je vous renvoie à l'article qui lui est consacré. Pour l'instant, son prix est encore un peu élevé mais courant avril (le 22 pour être précis), il se trouvera pour une centaine d'euros. Plutôt sympa pour ceux qui ont l'âme « overclockeuse »...

Config 1 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4300 (1.80 GHz/Socket 775), 160 euros environ
Config 2 : AMD Athlon X2 4600+ (2,2 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ
Config 3 : AMD Athlon X2 5000+ (2,4 GHz/Socket AM2) 360 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 GHz/Socket 775), 320 euros TTC environ.

Le disque dur

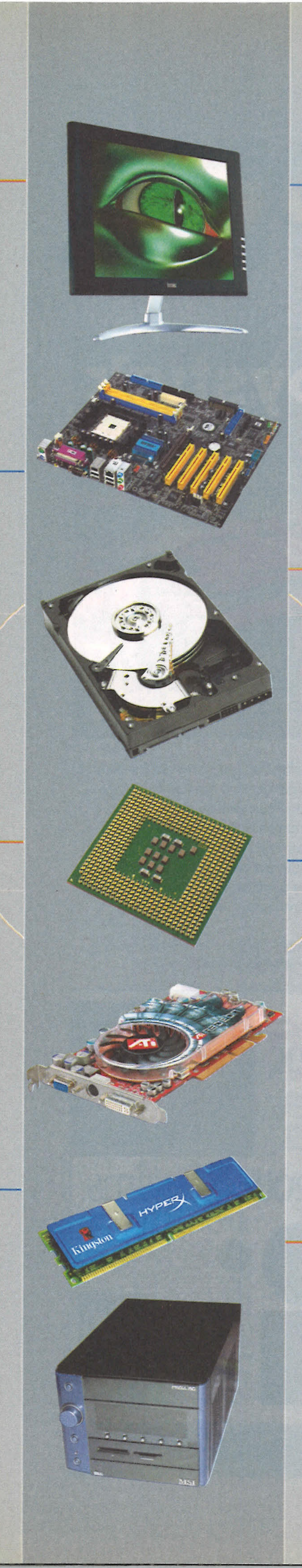
Le demi tera-octet commence petit à petit à devenir abordable, avec des prix qui commencent dans les 150 euros selon les modèles. Vous trouverez même moins cher chez Samsung même si, avouons-le, ce n'est pas la marque que l'on vous conseillerait en premier. Regardez du côté de Seagate, Maxtor ou des petits gars de Western Digital. Et n'oubliez pas de les refroidir correctement, vous ne voudriez pas que vos données partent en fumée.

Config 1 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC
Config 2 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 90 euros TTC
Config 3 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 120 euros TTC.

La carte son

La présence des cartes son dans ce top est un archaïsme qui ne passera pas le grand ménage de printemps. Alors, savourez ces derniers instants avec extase et délectation. Entre le S/PDIF qui se généralise et les amplis numériques qui seront intégrés dans les mois à venir, il ne reste pas grand-chose aux cartes son. Notez que si Intel poussera la chose dans VIIV, AMD en a monté un premier prototype lors du CES en janvier dernier.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.



La carte mère

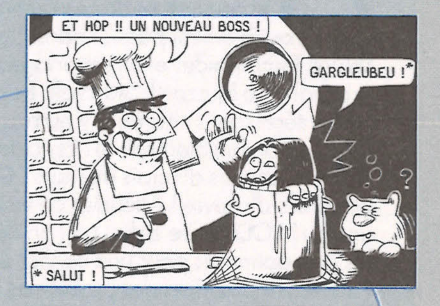
Pas beaucoup de changement du côté des cartes mères. NVIDIA propose une plate-forme Nforce 6 pour les processeurs d'Intel dont l'avantage principal est de supporter la technologie SLI. Nous reviendrons d'ailleurs sur deux de ces cartes le mois prochain pour ceux qui sont intéressés par le sujet. En attendant, on continue à vous conseiller les chipsets d'Intel pour les Core 2 Duo. Leur stabilité est éprouvée et les BIOS sont bien mûrs.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros
Config 3 : Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

Le routeur WiFi

Après des mois de vannes par Yavin qui avait réussi à dégoter une Wii dans son plat pays, j'ai enfin réussi à trouver la précieuse. Une console surprenante avec des graphismes simples, presque simplistes comparés à ceux que savent produire nos cartes graphiques du top. Mais on s'amuse quand même bien avec. Et l'on se fait mal au dos, enfin ça c'est une longue histoire...

- Linksys WRT54GS (routeur Câble/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.







La carte vidéo

Pas encore de changement de ce côté même si l'on reste très attentif à l'arrivée d'une nouvelle GeForce 8 plus abordable : la 8800 GTS 320 Mo. Contrairement à sa grande sœur, elle dispose de moitié moins de RAM mais conserve le bus 320 bits. Bref, c'est plutôt du très bon d'autant que le prix est attendu aux alentours de 330 euros. À suivre !

Config 1 : Config 1 : ATI Radeon X1650 XT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, NVIDIA GeForce 7600 GT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, NVIDIA GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 280 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon X1950 XTX 512 Mo (PCI Express), environ 375 euros TTC, NVIDIA GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 650 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Le prix des graveurs Blu-Ray est en chute libre ! On passe de 1 000 à 600 euros pour les nouveaux modèles. On est encore très loin du prix ultra-accessible des graveurs de DVD et il faudra encore attendre quelques mois pour que ces stockages soient abordables. Mais qu'ils se dépêchent : avec 9 Go, de nos jours, on ne va pas très loin...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

D'habitude, rien qu'avec la couv', il y a déjà deux, trois sujets qui me sautent au visage en criant : « Parle de nous ! Parle de nous ! ». Mais ce mois-ci, le mag' est terriblement discret... Il va falloir bosser pour vous trouver des trucs là-dedans !

À part un rigolo « MMX : Intel nous prend pour des abrutis » en titre principal, on ne peut pas dire que la couverture de ce numéro 80 soit incroyablement passionnante : une soluce Tomb Raider et un reportage sur le prochain jeu Blizzard, Starcraft. Bon ça, c'est intéressant, mais on n'y est pas encore (un peu comme Starcraft II) ! Et l'actu ? Ahhh... les tests du mois de mars ! Que des chefs-d'œuvre ! Attendez de voir ça un peu ! POD arrive enfin, où l'on découvre les jeux optimisés pour une config' et pas l'autre. Les prémices des problèmes que l'on a en ce moment avec NVIDIA et ATI. L'autre « hit » du mois : Theme Hospital (« Mieux qu'Urgences » Purée, déjà dix ans, cette série ?) Et voilààààà. Le reste, c'est de la daube !

SUEURS FROIDES

Au secours, sortez-moi de là ! Il n'y a absolument rien d'intéressant dans ce Joy ! Ah si : trouvé dans le dossier un brin lourdingue sur le Salon Milia, voici la NetBox de Netgem, pour votre télé, avec navigateur Web intégré. Probablement la pionnière en termes de noms qui finissent en « box ». La société, toute jeune à l'époque, et le produit existent toujours aujourd'hui. Ils se portent plutôt bien, même ! Oui, bon... Vous préférez peut-être que je vous parle du reportage sur les prochains jeux Acclaim qui... non ? Vraiment pas ? Et sur le titre de sous-mar... O.K. J'arrête, lâchez cette barre de fer !

Ça fait longtemps que les pages « loisirs » ont sauté et franchement, on ne les regrette pas.


Loisirs

Le Sénégal de Youssou N'Dour

Le Panthéon
de Voltaire à Malraux

La Fenice
visite virtuelle d'un opéra à Venise


RUBRIQUE RESEAU

Après Diablo, cette rubrique se devait d'accueillir un autre poids-lourd du jeu en réseau : Red Alert le bien nommé... Oups, excusez, j'ai nommé Alerte Rouge.

Alerte Rouge

Par Iansolo

J'ai absolument pas compris le gag de Iansolo dans son texte d'introduction. Si quelqu'un peut m'expliquer...*

RUBRIQUE REZO

C'est marrant de voir démarrer la rubrique Réseau de Joystick mois après mois. En mars 1997, ce n'était que trois pages consacrées à Alerte Rouge. Une sorte de défouloir pour la rédac qui exprimait bien légitimement le besoin de raconter ses parties en LAN, ses stratégies et les coups de putes de tout le monde. Ah, les conseils sur le lag et les meilleures heures de connexions... et Gana qui utilisait déjà des techniques largement répandues de nos jours, comme la déconnexion accidentelle en cas de défaite, simulée par arrêt volontaire du modem. Bravo, bel exemple les gars ! En tout cas, on retrouve dans ces pages,



rassemblées dans un gros article où se trouve pêle-mêle un peu tout ce qui fait les pages Rézo d'aujourd'hui : un Try again, un Au secours, une chronique... À vrai dire, il est temps que notre version actuelle, encore pas mal bordélique, évolue aussi un peu. Qu'elle arrive à maturité... Peut-être un jour, dans une nouvelle formule ?

FUMBLE

** NDLR : Il doit s'agir d'une allusion faite à la Loi Toubon de 1994 contre l'invasion des termes anglais...*


GROS PLAN

Lorsqu'un fan de jeux de rôles passionné de jeux vidéo s'associe avec TSR, créateur de Donjons et Dragons, le résultat peut avoir un air de "déjà vu". Mais en ce qui concerne Forgotten Realms, vous êtes loin d'avoir tout vu. Il s'annonce en tout cas comme le meilleur jeu de rôles de 97 !

Forgotten Realms: Iron Throne

LE PC MAÎTRE DU JEU

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :
JOYSTICK / Service Abonnements - 18-24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 2 ans/26 n° et je reçois un jeu surprise** (version PC) **pour 85 €** au lieu de 169 € — E91J

❒ **oui, je m'abonne à Joystick pour 1 an/13 n° pour 45,50 €** au lieu de 84.50 €* (soit 46 % d'économie) — E191

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : ....

Prénom* : ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email* : ....

Tél fixe* : .... Tél portable* : ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

(*) Champs obligatoires

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_| |_|_| validité minimale 2 mois cryptogramme |_|_|_|

Date et signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
De quel matériel informatique disposez-vous : ❒ PC ❒ Mac
Quelle console utilisez-vous : ❒ PlayStation ❒ PSP ❒ Game Cube ❒ Game Boy Advance SP ❒ Xbox ❒ Xbox 360 ❒ DS Nintendo ❒ Wii
❒ Je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.



*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). **Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.